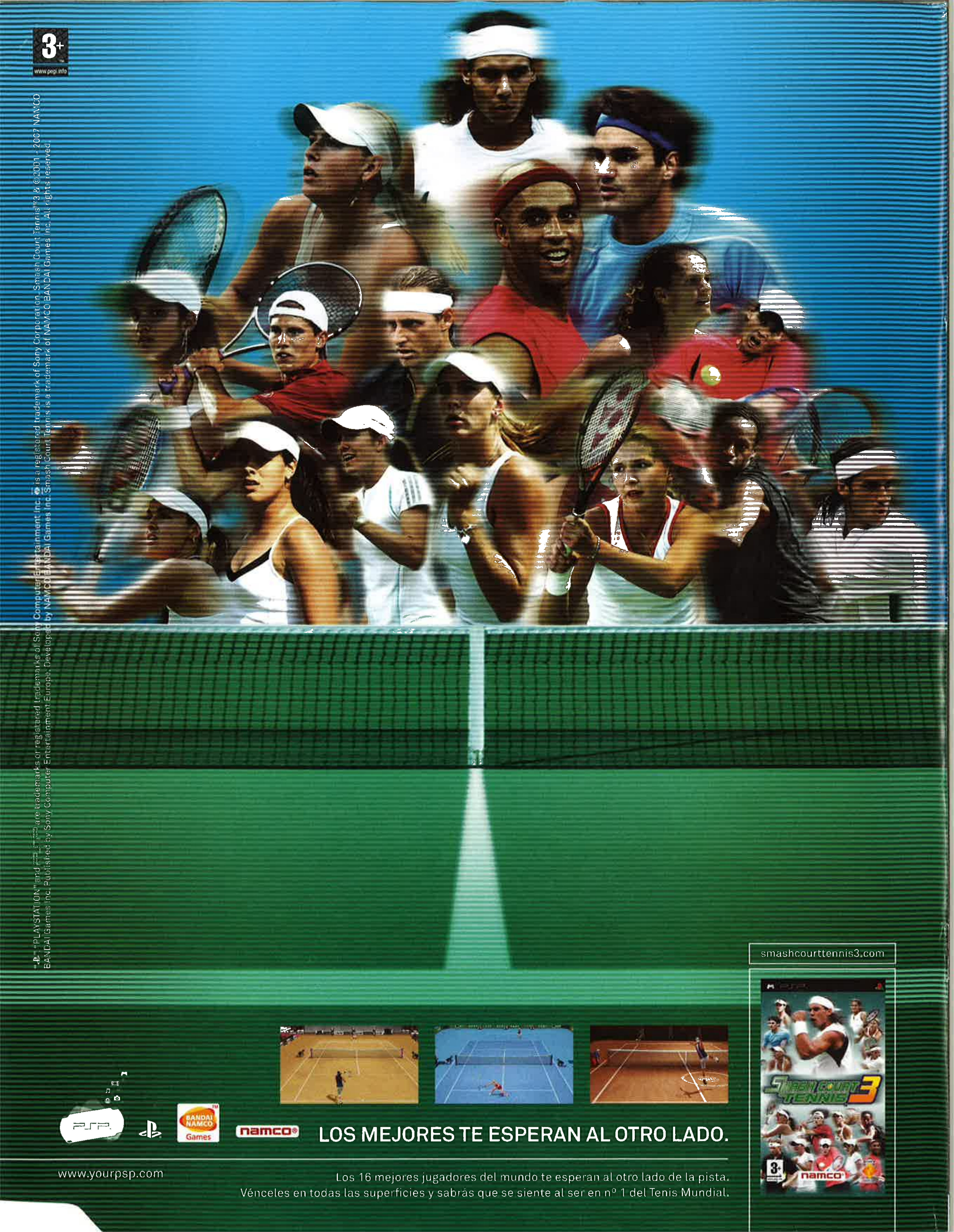


PLAYSTATION NETWORK
Todo lo que se avecina para PS3 On-line
VERSIÓN 2.0 N'176
JUNIO 2007 • 1,95 €
CANARIAS: 2,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 037006 00176
WWW.REVISTAXTREME.COM
PS3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GAMEBOY ADVANCE + RETRO
xtreme
VIDEOJUEGOS AL LÍMITE
1'95 EUROS
CANARIAS 2,10 €
Ya hemos probado el juego más esperado del año
BIOSHOCK
¡Tensión submarina!
JUEGOS MITOLÓGICOS
Dioses de la guerra y otros titanes
THE DARKNESS
Tebeos y tentáculos
SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
EVERYBODY'S TENNIS / PS2
ADEMÁS
TRANSFORMERS - TIMESHIFT - FORZA MOTORSPORT 2 - NINJA GAIDEN (PS3)



3+
www.pegi.info
"PLAYSTATION" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Smash Court Tennis™3 & ©2001 - 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. Smash Court Tennis is a trademark of NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved.
smashcourttennis3.com
PSP
BANDAI NAMCO Games
namco
LOS MEJORES TE ESPERAN AL OTRO LADO.
www.yourpsp.com
Los 16 mejores jugadores del mundo te esperan al otro lado de la pista.
Vénceles en todas las superficies y sabrás que se siente al ser en nº 1 del Tenis Mundial.
Smash Court Tennis 3

xtreme

INTRO

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep Maria Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep Maria Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López y Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Gloria Langreo, Nacho Vigalondo, Marta Peirano, Ignacio Selgas, Juan Carlos Caballero
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección:
C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Oscar Becerra
Adjunta a Gerencia de Revistas: Angela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Angel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84. 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo 1221 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago. Tel: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza. Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete. Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel: 49 89 92 50 35 52. tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@intardeco.se **USA:** I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Louis Int'l Media. Louis Huang. Tel: 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17 marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. **Impresión y Encuadernación:** REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 • Printed in Spain
Super juegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

ARi

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

DISEÑO ORIGINAL: LEO R. SÁNCHEZ

¡SUSCRÍBETE A XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO! PÁG. 87

HIPNOSIS ACUÁTICA

Nuestros lectores saben que no nos dejamos cautivar por los cantos de sirena de la potencia gráfica. Nuestro artículo de este número de los Roguelikes, nuestra pasión por los arcades furibundos o nuestra creciente sección de Cultura Retro son la mejor prueba.

Sin embargo, es ridículo no reconocer que si estamos estudiando las realidades simuladas, es lógico que nos fascine la contemplación de física precisa, iluminación veraz y colores ultranaturalistas. No olvidaré mi primer contacto con las 3D, en el primer ***Tomb Raider***. Recuerdo horas ratos contemplando las ruinas en las que se ambienta la primera fase. Mover la cámara en círculo alrededor de la protagonista proporcionaba una sensación de falsa libertad voyeurista indescriptible.

Bioshock va a ser un juegazo. Si tengo que apostar a ciegas (porque aquí el único que lo ha catado es nuestro **Stan By**) por un juego de este año, es éste. Los detalles que se deslizan sobre su argumento, su ambientación y su mecánica son prometedores. Los adelantamos todos en nuestro reportaje exclusivo.

Pero aunque pronto vamos a tenerlo en nuestras manos, reconozco que uno de los videos que **2K Games** ha suministrado a la prensa me ha impresionado más que el resto: una demostración de cómo se comporta el agua en el juego. Cómo se mueve, cómo reacciona a los movimientos del protagonista, cómo brilla. Y como me pasó con ***Tomb Raider***, me he sorprendido a mí mismo mirando embobado un despliegue gráfico hipnótico. Como un recién llegado.

Y estamos de acuerdo: no nos dejemos engañar por cuatro explosiones bien hiladas y el monstruazo de rigor, pero cualquier factor que nos devuelva momentáneamente la inocencia... merece todos nuestros respetos.

_JOHN TONES



Mauro Entrialgo 2007

SUMARIO

xtreme



#176
JUNIO
2007

La paranoia subacuática de **Irrational Games** te va a conducir hasta un mundo donde la piedad no existe. Mutantes, niñas con poderes maléficos y toda la acción de un *shooter* demoledor para **Xbox 360**. Te lo contamos todo en un reportaje exclusivo.



SUPERNUEVO:
THE DARKNESS
PÁG. 58



REPORTAJE
MITOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS
PÁG. 44

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com





EL RENACER DE UNA FANTASÍA



FINAL FANTASY® III

Mientras la Oscuridad envuelve su mundo, cuatro jóvenes héroes son elegidos para luchar contra un futuro incierto...

FINAL FANTASY III llega a Europa por primera vez con un sistema de juego al estilo clásico, espectaculares gráficos y un control total gracias a la pantalla táctil.

• Elige entre 23 tipos de trabajos diferentes • Comunícate con tus amigos utilizando la Mogured, a la cual podrás acceder mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo • Crea tu grupo de aliados para obtener información vital y apoyo en el combate











¡Embárcate en una nueva aventura y restaura el equilibrio!

www.finalfantasy3.es

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®



KANE & LYNCH: DEAD MEN

Lo que hemos podido ver del Kane & Lynch nos tiene excitados: IO Interactive, los creadores de Hitman y, sobre todo, del absolutamente de culto ***Freedom Fighters*** (ver nuestro *Try Again?* de este mes) se han afanado por cuidar la estética de este shooter en tercera persona. El punto fuerte, sin duda, el contraste entre las personalidades de los protagonistas: el mercenario asesino Kane o el psicópata desenfrenado Lynch, lo que desequilibra deliciosamente un multijugador cooperativo del que aún no se conocen demasiados detalles. Para fanáticos del detalle: las armas del juego son reales. Ya os cansaréis de leer este insípido dato para redactores sin imaginación.

¿MÁS GENTE AGAZAPÁNDOSE ENTRE TIROTEOS? ENTRE ESTO Y HEIST NOS ESPERA UN 2007 REPLETO DE ATRACOS.

_COORDINA: CHAIKO



//dead or alive tránsfuga_

Afirman las malas lenguas que Dead or Alive 5 podría ser una exclusiva de PS3, tras años de permanencia de la serie en las consolas de Xbox. Aunque también podría tratarse de una nueva ramificación de la serie.

//perfect dark zero.5_

Tras la regulera precuela de Perfect Dark, Rare podría estar preparando una nueva entrega de la serie para Xbox 360, situada con anterioridad al primer Perfect Dark de Nintendo 64, y tal vez del propio Perfect Dark Zero.

//sam & max en 360_

Dicen por ahí que Telltale Games, actual depositaria de los derechos de Sam & Max, estaría pensando en lanzar sus nuevas aventuras episódicas a través de Xbox Live Arcade.

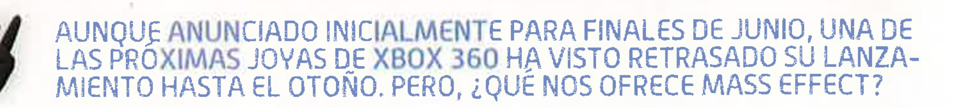
//sega vintage_

Según una ignota web, Sega podría lanzar una colección de clásicos para Xbox 360 llamada Sega Vintage Collection.



DIALOGUEMOS Uno de los aspectos más destacables es su cuidado sistema de diálogos y reacciones faciales.

MASS EFFECT
LLEGARÁ EN OTOÑO



AUNQUE ANUNCIADO INICIALMENTE PARA FINALES DE JUNIO, UNA DE LAS PRÓXIMAS JOYAS DE XBOX 360 HA VISTO RETRASADO SU LANZAMIENTO HASTA EL OTOÑO. PERO, ¿QUÉ NOS OFRECE MASS EFFECT?

Con **Bioware** como responsables del desarrollo de un nuevo RPG, uno no puede sino esperar grandes cosas. ***Mass Effect***, nueva propiedad intelectual en su carrera tras *Jade Empire*, conjugará un apartado técnico excepcional con un sistema de juego profundo y un buen desarrollo argumental. El guión tiene como base un peligro de dimensiones cósmicas que amenaza con destruir por completo el propio tejido del Universo. Al trabajo de impedirlo se une el de convencer a todo el mundo de que dicha amenaza es real, ya que nadie lo cree.

En el desarrollo del juego cobra gran importancia la exploración del Universo, con una serie de localizaciones prefijadas por el propio argumento del juego, pero también decenas de localizaciones que no aparecen en ningún mapa y que podremos explorar en profundidad. Enfocado a la acción, ***Mass Effect*** contará con un completo sistema de combate en tiempo real en el que las decisiones tácticas tendrán un gran peso en la victoria del grupo. Dicho grupo, con grandes posibilidades de personalización de acuerdo con el estilo de cada jugador y una representación gráfica sobresaliente, dejarán en pañales la tecnología empleada por otros RPG's, y promete dar el pistoletazo de salida a una nueva era en lo que a desarrollo de diálogos y aplicación de inteligencia artificial en videojuegos se refiere. Por si fuera poco, desde **Bioware** anuncian contenidos descargables para expandir la experiencia de juego, y dos nuevas entregas que serán lanzadas a lo largo de la vida de **Xbox 360**, dando forma a una trilogía que dará la vuelta al género. Si no se producen nuevos retrasos, podremos comprobar su grandeza después del verano.



EN MASS EFFECT PRIMAN LA ESTRATEGIA Y LA CAPACIDAD DE TOMAR DECISIONES CON RAPIDEZ_



5 RPG´S DE BIOWARE



1. BALDUR'S GATE. Sin duda su obra maestra, y lo mejor que pueden ofrecer los Reinos Olvidados. Denso y complejo como pocos.

2. KOTOR. Con Caballeros de la Antigua República, Bioware le dio al fan algo con lo que soñaba desde hacía años: un excelente RPG de Star Wars.

3. JADE EMPIRE. Un Action-RPG basado en mitologías orientales y con el kung fu como razón de ser. Original e imprescindible.



4. NEVERWINTER NIGHTS. Regreso a los Reinos Olvidados con un RPG en tercera persona basado en un MMORPG primigenio nacido en 1991.

5. BALDUR'S GATE 2. Todo lo que hizo bueno al original, revisado para dar forma a uno de los más grandes RPG's.





BREVES

ACE COMBAT EN XBOX 360

Con Ace Combat 6: Fires of Liberation, Namco Bandai rompe con años de exclusividad para las consolas de Sony, y lo hace con alguna que otra novedad, entre las que destacan multitud de tipos de juego competitivo a través de Xbox Live y un Modo Cooperativo. Además, novedades en la propia serie gracias a un estilo de juego flexible para cada tipo de jugador.



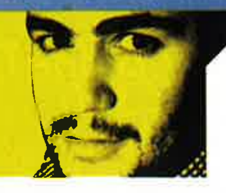
RUNAWAY DS

Con el éxito de Hotel Dusk: Room 215 es inevitable desear que aparezcan más aventuras en la portátil de Nintendo, y así será con Runaway: A Road Adventure, clásica aventura gráfica creada hace unos años por Péndulo Studios para PC que ahora estrena secuela y apunta hacia una tercera entrega. Se desconocen los detalles de la versión para DS, pero cabe esperar que el stylus brille con luz propia.



DESHACER EL MUNDO

LucasArts anuncia Fracture para 2008, una creación de Day 1 Studios (MechAssault) que promete aportar lo nunca visto en los shooters en tercera persona: la necesidad de deformar el terreno para vencer a los rivales y seguir avanzando. Con apenas un pequeño trailer como carta de presentación, Fracture se convierte en una de las grandes promesas para 360 y PS3.



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

EL REY DEL ARCADE

Yo no fui un adolescente molón. Nunca toqué en un grupo, ni tuve una guitarra, ni una moto, ni una novia rubia. Ni morena. Nunca tuve musculito y casi nunca tuve pelotas. Pero sí tuve una adicción.
Adicción a la máquina, a la máquina recreativa. Adicción de polilla a sus luces de colores, a sus voraces rajitas engullidoras de monedas de veinticinco pesetas. Malgasté veranos enteros peregrinando por los salones recreativos de mi ciudad. Cuanto más sucios y periféricos, cuanto más chungos, baratos y arrabaleros, más me gustaban. **Aquellos maquinones luminiscentes eran ataúdes perfectos para enterrar un mes entero de aburridas tardes de agosto.** El olor a goma caliente que emanaba de las carcasas siempre me puso cachondo. El ozono que vomitaban las placas era mi gasolina. Si me hubieran dejado habría lamido aquellos mandos resobados y calientes, por puro amor. Habría chupado hasta los ceniceros que incorporaban las máquinas, humildes placas de metal que siempre desbordaban con Winstons y Fortunas mal apagados, trampas mortales para los dedos del adicto. El viejo que repartía el cambio era mi padre, un padre mudo y permanentemente enfadado del que sólo veías las manos, manos arrugadas de usurero cabrón. Y los parroquianos del arcade, niños aburridos como yo, eran mis hermanos, mis hermanos bastardos. Así era yo y así veía yo las cosas, un par de siglos antes de que se inventasen las drogas de verdad.

Y si todo culto encierra un mito, aquellos mitos encerraban héroes. En los salones recreativos se cosían jerarquías cuyos hilos resultaban invisibles para el profano. Un sistema de castas labrado a golpe de High Score. Y en la punta de la pirámide estaban los reyes del arcade. Con seis dedos en cada mano, más ojos que una mosca y reflejos de camaleón, los dioses-niño del salón recreativo le hablan de tú a la todopoderosa máquina. Donde los demás sucumbíamos, ellos triunfaban: con una sola moneda podían pasarse la tarde. Ahueca del taburete, chaval, que está reservado. Así era el reinado de los reyes del arcade.



CAPTURA EJEMPLAR: AGRESIVIDAD + VELOCIDAD = BURNOUT

BURNOUT PARADISE

EL PARAÍSO DE LAS ABOLLADURAS Y LOS NEUMÁTICOS QUEMADOS LLEGARÁ EN INVIERNO A LA NUEVA GENERACIÓN



La serie de **Criterion** es la reina en lo que a diversión extrema al volante se refiere. Lo fue en la pasada generación, y todo indica que lo seguirá siendo en la nueva, y es que según sus creadores las posibilidades técnicas de las nuevas consolas les han capacitado para crear el *Burnout* que siempre tuvieron en mente. Lo más destacable es la creación de una ciudad completa, Paradise City, con toda una fluida red de calles, cruces, y carreteras por las que circular libremente y destruir todo vehículo que se interponga en el camino, libres ya de menús de selección y demás anticuados artilugios que no hacen sino frenar el juego. Acompañando al notable cambio en lo jugable llegan las deformaciones de vehículos más detalladas jamás concebidas, y nuevas posibilidades de destrucción, como la capacidad de partir un vehículo en dos durante un ataque especialmente violento. Como gran incógnita se encuentra el uso que se dará en el juego a **Playstation Eye** y **Xbox Live Vision**. Lo que es seguro es que ***Burnout Paradise*** volverá a poner a prueba los límites del género de conducción en **PS3** y **360**.

FRENOS ROTOS, COCHES LOCOS: TOP 5 DE VELOCIDAD CHATARRERA.



DESTRUCTION DERBY. Tal vez el progenitor de un género fascinado por el acero retorcido a golpe de volante. Carreras en las que importa más chocar.



FLATOUT. El hijo bastardo de Destruction Derby, con mayor variedad y notables avances técnicos. Atentos al próximo FlatOut: Ultimate Carnage para Xbox 360.



BURNOUT REVENGE. La cumbre de la saga en la pasada generación: gráficos al servicio del juego, velocidad absurda y vibrantes partidas on-line.



FULL AUTO. Vehículos que salen de la fábrica con todo tipo de armas montadas en la carrocería, escenarios destructibles, y una cara más dura que el granito.



STUNTMAN. Otro juego de los creadores de Destruction Derby o Driver y que nos pone en la piel de un especialista en el rodaje de todo tipo de películas.

WEB DEL MES. AVENTURA Y CÍA



Que la edad de oro de las aventuras gráficas llegase a su fin hace ya unos años no significa que las propias aventuras gráficas dejasen de existir, y una buena forma de estar informado del pasado, presente y futuro del género es a través de Aventura y CÍA. Una fantástica web que además de honrar el pasado como es debido con *reviews*, soluciones y guías de todo tipo, mantiene viva la llama con las noticias de los últimos lanzamientos, entrevistas, y una activa comunidad de aficionados. Ejemplar.

www.aventuraycia.com


"...fiel a lo más bruto y escabroso del cómic..."
SuperJuegos Xtreme
The Darkness
Vive la intensa acción cinematográfica de este First Person Shooter basado en el cómic épico "The Darkness" de Top Cow.
Ábrete camino luchando en la oscuridad y en los sórdidos bajos fondos de la ciudad de Nueva York.
Usa los terribles e impresionantes poderes de The Darkness para devorar, empalar o implosionar a tus enemigos.
The Darkness is spreading.com
29 Junio 2007
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
Top Cow Productions, Inc.
2K
The Darkness © 2006 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," los logos de Darkness, y cualquier parecido de todas las características de todos los personajes que se incluyen son marcas comerciales registradas de Top Cow Productions, Inc. 2K Games, el logo de 2K, y Take-Two Interactive Software son todas marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Desarrollado por Starbreeze Studios. 2006 Starbreeze AB, Starbreeze Studios, y el logo de Starbreeze logo son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Starbreeze AB en Suecia y/o otros países. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logos de Xbox, y el logo de Xbox Live son cada uno marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o otros países. "PlayStation", "PLAYSTATION", y el logo de "PS" Family son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El icono de calificación de edad es una marca comercial registrada de Entertainment Software Association. Todos los derechos reservados.



HEADSHOT
POR MARTA PEIRANO

FRAG THE WEAK, HURDLE THE DEAD

Siempre me han gustado las camisetas de videojuegos. Y las sudaderas. Me gustan especialmente las de los ochenta, como la clásica *Invaded* con los crustáceos encima, y las de **Atari** («*You always remember your 1st*»). Había algo de pureza en aquellos primeros logos. Y sus portadores los mostraban como quien deja el diario abierto en la mesa del salón, con la voluntad temerosa de ser reconocidos y queridos, aunque sólo fuera por unos pocos.

El jugador de entonces, que no imaginaba que un día acabaría jugando con otros cinco millones de seres en un mundo imaginario virtual sin tener que invitarles a merendar, sabía que allá



fuera estaban los suyos. La camiseta era su reclamo y su guía. **La camiseta decía: si reconoces este signo, déjate ver. Tengo cartuchos de importación.**

Hoy las camisetas dicen cosas como «*die, n00b*», «*PWNED*» y «*I'll Sheep the One on the Left*». Y sus portadores no buscan almas gemelas, son como aspirantes a reina del baile de fin de curso: lo peor que te puede pasar es que aparezca otro con la misma camiseta que tú. Los logos de ahora son excluyentes, elitistas y arrogantes. Dicen: he visto cosas que no creerías. Dicen: incluso si crees que sabes lo que significan estas palabras, no tienes ni puta idea. Dicen: yo ya era nivel setenta cuando tú estabas aprendiendo a andar.

Mi favorita es «*Frag the weak, hurdle the dead*». De los Pac-Man de ganchillo hablamos otro día

LA CALMA ANTES DE LA TORMENTA
Lluvia torrencial, un carguero sospechoso, y un émulo de Nick Furia. Todo está dispuesto para la mayor batalla de nuestras vidas.

_Adonias

SOUND TEST.
SONIC THE HEDGEHOG



Entiendo que no reconozcas a nuestro viejo amigo azul, tan cambiado ha llegado de su último viaje. Ya, ya sé que Jun Senoue del grupo **Crush 40**, colega suyo desde los lejanos tiempos de ***Sonic Adventure***, no le acompaña en esta ocasión, pero Tomoya Ohtani y Mariko Nanba, como ya hicieran con Shadow en su aventura en solitario, le traen ahora de la mano. Ohtani le ha dedicado una fantástica canción, *His World*, y Miss Nanba lo ha hecho con su amigo Silver, que encuentra en *Dreams of an Absolution* un temazo a su altura.

Como no te veo convencido, me lo jugaré todo a una carta: escucha con atención *Sweet Dreams*, y reconocerás en el tema, aún con el arreglo realizado por el cantante de rap Akon, el *Ending Theme* del Sonic 2 de Mega Drive escrito en su momento por Dreams Come True. Lástima que, por problemas de derechos, la canción no esté incluida finalmente en esta Banda Sonora... En cualquier caso, no lo dudes. Es *Sonic the Hedgehog*, y a pesar de sus defectos, musicalmente hablando es tan brillante como siempre.





CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

NUEVOS AIRES PARA LA QUE HA SIDO LA MEJOR SAGA AMBIENTADA EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Dicen que no hay guerra que cien años dure, lo que traducido al mercado de los videojuegos viene a ser menos de un lustro. Desde que ***Call of Duty*** iniciase su andadura allá por **2003** de la mano de **Infinity Ward**, se ha labrado una reputación como uno de los juegos más intensos jamás creados, algo que ha ido refrendando en sucesivas entregas. Sin embargo, una sobrecarga de títulos de la Segunda Guerra Mundial (aunque con notables diferencias entre sí) y la repetición de esquemas presagiaban un cambio de rumbo en la saga.

Y así será con ***Call of Duty 4: Modern Warfare***, ambientado a medio caballo entre Europa del Este y Oriente Medio, en lo que parece ser una coalición terrorista con capacidad de lanzar ataques nucleares, mientras el jugador se pondrá en la piel de soldados de Estados Unidos y Europa. Los escenarios variarán desde ciudades arrasadas por la artillería hasta densos bosques, el interior de un avión o barcos en mitad del mar, y cabe esperar que esta vez los entornos sean más dinámicos -léase destructibles- que en anteriores entregas. Con el cambio de era bélica se añaden nuevas posibilidades al juego como, tal vez, nuevos artilugios electrónicos que sirvan de apoyo o avanzadas tácticas de combate urbano. En invierno se despejará la incógnita en **PS3** y **360**.

5 ESCENARIOS QUE NOS GUSTARÍA VER EN FUTUROS CALL OF DUTY

Primera Guerra Mundial.
Imaginad el aterrador primer encuentro con un tanque primigenio.

Futuro apocalíptico.
Un Call of Duty abiertamente enfocado a la ciencia-ficción debería existir.

Grecia clásica.
Con 300 y God of War de plena actualidad, queremos un Spartan Call of Duty.

Call of Duty Final Fantasy.
La intensidad de los CoD enervaría incluso al sosainas de Squall.

Call of Duty Operación Triunfo.
Porque los que sólo juegan a Singstar también quieren un CoD.



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

MI CONSOLA ES MEJOR QUE LA TUYA

Hablemos de política: Nuestras miserias como votantes no difieren mucho de las que que nos definen como usuarios de consolas. Nos aferramos a nuestro modelo, y vemos con recelo al del vecino. Ponemos en entredicho los juegos de la otra plataforma antes de que salgan y celebramos los errores y problemas de calidad del contrario. Pregúntenle a un usuario de **Xbox 360** por el ***Splinter Cell*** de **Playstation 3** si quiere saber lo que es una sonrisa. Pregunte a un usuario de **Nintendo DS** por la **PSP**.

Sería bonito pensar que el 99% de los que votan lo hacen tras un estudio analítico de todas las ofertas. Todos sabemos que, en realidad, esa gente vota por filias políticas. Filias que vienen determinadas por influencia o rechazo a la ideología familiar.

Nuestra identidad como propietarios de consola es mucho más honesta: es fanática, demagoga e injusta, pero nace de decisiones y circunstancias mucho más conscientes, y dependientes de factores cambiantes y actualizados. La influencia de los amigos, las circunstancias económicas, la oferta de títulos los exclusivos, algún requisito técnico, el diseño, el tamaño...

En los ochenta fui de Spectrum, y pensaba que los de MSX eran unos pijos y unos pusilánimes. Luego era de **Amiga**, el color y la música frente al grisáceo **PC** (y no tenía ni lo uno ni lo otro). Después fui de **Megadrive**, y odié a muerte a la **SNES** y su chip 3D de chichinabo. Después, tras una temporada apolítica me pasé a **PS2** y ahora soy de **360** a muerte. ¿El ***Splinter Cell***? Mira mis dientes.

Y es que... ¿qué votante tiene tanta flexibilidad y capacidad de adaptación a los tiempos?

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON.
RESIDENT ELVIS

_GÉNERO SURVIVAL LA GENTE
_COMPAÑÍA GOAT'S GIPSY
_DESARROLLADOR PROGRAMAS QUE HABLO DE MADRID
_LENGUAJE EL IDIOMA DE LA MÚSICA

Resident Elvis nace como un *survival* que trata de quitarse de encima la dependencia del género del horror. ¡Con la de cosas en la vida de las que hay que sobrevivir! En este caso, el protagonista es uno de tantos imitadores de Elvis al que la fortuna deja accidentalmente encerrado en Graceland un fin de semana. Ya está. El resto es pasillear por la mansión.

Lamentablemente, la compañía no ha sido capaz de comprar los derechos de las canciones originales, y las versiones que escuchamos no son sino adaptaciones más o menos legales con el título ligeramente cambiado y traducido al castellano, todo un detalle de la distribuidora. Un esfuerzo destacable, pero de resultados discutibles. Así, en vez de escuchar *Love me Tender* oímos *Lomo tierno*, el *You ain´t nothing but a Hound Dog* se traduce como *Sólo sabes cante jondo* y *Suspicious Mind* se cambia por *Sus precios mal* (una valiente denuncia contra el candente tema del capitalismo desbordado).







MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

PONGÁMONOS POCHOS

Nuestro legendario **Nacho Vigalondo** decía que sabes que te has hecho viejo cuando vas de viaje a una ciudad en la que nunca has estado y, en vez de pensar en la juerga, piensas en lo bien que vas a comer.

Muy cierto. En mi caso, esta ecuación se enriquece con un descubrimiento reciente: sé que me he hecho viejo porque ya no entiendo cómo se divierte la gente más joven que yo. Y eso que los imberbes de 18 años y yo matamos el tiempo jugando. Pero ellos han perdido la pasión por el soporte físico.

Las máquinas antiguas, las primeras **Atari**, ese mazacote horrible y fantástico llamado **Commodore 64**, el **Spectrum** de las teclas de goma me vuelven loco. Pero no porque me invada la nostalgia barata: me fascinan como trastos físicos. Es decir, estos artilugios tienen la ligereza de una mesa camilla, pero pesan, huelen a plástico quemado si llevan mucho tiempo encendidos, aguantan golpes (**todo el mundo sabe que a un holocausto nuclear sólo sobrevivirán las cucarachas, los pedales de distorsión Boss y las Gameboys de primera generación**). Era doloroso jugar con sus mandos hasta el punto de que se encallecían los dedos y se dormían las muñecas, y eso nos ponía en comunicación bidireccional con los sufridos héroes digitales.

Todo ello nos llevó también a los salones de recreativas, de los que hablaremos otro día: eran humo, golpes, gritos, escupitajos y, a la mínima, alguna pelea. No es que la generación de los noventa sea más floja: es que es mucho más inteligente por haber huido de ello.

Entonces, dirán algunos, a mí me tiene que volver loco la **Wii**, ¿no? Movimiento físico por primera vez replicado con exactitud en la pantalla. Pues no. Me cansa y me hace jadear. Me da flato. Duele y atonta, pero no de forma agradable.

¿Y? Y la conclusión está clara, vaya. Seamos de la generación que seamos, tengamos la edad que tengamos, todos los *gamers* del mundo poseemos una característica común. Que nunca estamos contentos con nada.

Ya me siento algo mejor.

MANOS DE CIRUJANO. Tiroteos frenéticos, y pausas para desactivar bombas: Ghost Squad_

PORQUE GRANDE ES MEJOR ¿QUIÉN DICE QUE HAY QUE DEJARSE LA VISTA CON LOS RTS?

AVALANCHA SEGA

NUEVOS TÍTULOS PARA TODO TIPO DE PÚBLICOS SERÁN LANZADOS POR LA COMPAÑÍA JAPONESA EN LOS PRÓXIMOS MESES.

No sólo de Sonic vive **Sega**, y para demostrarlo tiene preparada una buena cantidad de títulos interesantes. Quizás el más bizarro de todos sea el videojuego de *Happy Tree Friends*, basado en la serie del mismo título que lleva años siendo un éxito en Internet. ***Happy Tree Friends False Alarm*** se lanzará como juego descargable para **PC** y **Xbox 360** el próximo otoño, y combinará la acción con los *puzzles*, todo ello aliñado por la ultraviolencia humorística de la serie. **Sega** anuncia además su alianza con **Gas Powered Games**, la compañía de **Chris Taylor** (*Dungeon Siege*), para desarrollar un RPG , de momento en exclusiva para **PC**.

Volviendo a las consolas, **Sega** lanzará a principios de 2008 ***Universe at War: Earth Assault***, una conversión en exclusiva para **360** del título de estrategia en tiempo real que aparecerá en **PC** este año. Con la misión de proteger a la Tierra de una despiadada invasión alienígena, ***Universe at War*** contará con un fluido sistema de control, utensilios tecnológicos que ayudarán a adaptar el juego a todo tipo de jugadores, y un modo *on-line* que promete convertirse en uno de los reyes del **Live**.

Y no se olvida de **Wii**: para ella lanzará ***Ghost Squad***, conversión de la recreativa del mismo título. Controlaremos a un escuadrón que realiza operaciones secretas antiterroristas por todo el planeta. El wiimote podrá utilizarse como una pistola de luz, aunque también tendrá usos distintos para desactivar bombas o liberar rehenes.

Por último, y ya en 2008, se lanzará en **PS3** y **360** la esperada secuela de *Condemned*, con el título ***Condemned II: Bloodshot***. Retomaremos el papel de Ethan Thomas para encontrarnos de nuevo con los asesinatos espeluznantes y los escenarios fantasmagóricos, aunque en esta ocasión prometen hacer más énfasis en el aspecto de investigación, además de mejorar el sistema de combate cuerpo a cuerpo con combos ofensivos y defensivos, sin perder de vista el terror psicológico que tantos sobresaltos provocó en la excelente primera entrega.

5 POSIBLES PROYECTOS DE SEGA QUE NOS GUSTARÍA VER

REZ 2. Tetsuya Mizuguchi quiere una secuela. Nosotros queremos una secuela. ¿La quiere pagar Sega?

SHENMUE III. Uno no puede hablar de series de quince juegos y dejar a los fans tirados después del segundo.

GOLDEN AXE. Basta de reediciones del clásico, ¡queremos pegar mandobles en Alta Definición!

ALEX KIDD. Sonic es un caso perdido. Que vuelva su antigua mascota con un juego en condiciones.

JET SET RADIO. Un Jet Set Radio sin limitaciones espaciales es el sueño de los fans de la saga.


R-TYPE
elite
Después de 20 años vuelven los alienígenas. Recíbelos como se merecen.
Vodafone live! te trae en exclusiva R-Type, el videojuego de naves que marcó un hito en los 80's.
Descárgate en tu móvil el videojuego de arcade que conquistó a millones de personas. Con Vodafone live! tendrás la oportunidad de liberar al mundo de la amenaza alienígena con tus propias manos.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.
Es tu momento. Es Vodafone.
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
vodafone



HAZE DA LA CARA

EL NUEVO FPS DE FREE RADICAL PARA DESPUÉS DEL VERANO


A DESTACAR LA VEGETACIÓN Y LA TRABAJADA ILUMINACIÓN. ¿ES ESE UN GUERRILLERO?

Free Radical es un estudio de desarrollo formado por ex-integrantes de **Rare**. Trabajaron nada más ni nada menos que en el primer FPS realmente destacable diseñado específicamente para consola, el glorioso *Goldeneye* de **Nintendo 64**. Después, ya como **Free Radical**, dieron a luz una de las sagas más peculiares dentro del género: los divertidísimos *TimeSplitters*, con tres entregas lanzadas para todas las consolas de la pasada generación. Ahora hacen borrón y cuenta nueva, y bajo el ala protectora de **UbiSoft** preparan el lanzamiento de ***Haze*** este mismo año para **PS3**, **Xbox 360** y **PC**.

De nuevo estamos ante un FPS, género en el que **Free Radical** ha demostrado sobradamente su pericia. ***Haze*** ha sido desarrollado partiendo de cero para consolas de nueva generación, por lo que se esperan gráficos sobresalientes acompañados de una auténtica obsesión por detalles como los modelos humanos, la vegetación o la iluminación. Se promete física e Inteligencia Artificial sin precedentes en entornos poblados de vegetación y desniveles (junglas, montañas...), e interiores vistosos. Además del combate a pie se incluirán zonas en las que se utilizarán vehículos, terreno en el que junto con el armamento futurista, **Free Radical** demostrará su capacidad para integrar elementos originales en géneros concurridos.

En **Free Radical** se está prestando gran atención a la IA, no sólo en la de unos enemigos capaces de reaccionar con rapidez y competencia a nuestras acciones, sino en la de nuestros compañeros de equipo, a los que podremos dar órdenes sencillas (atacar, cubrirse), pero que también serán capaces de tomar decisiones propias para sobrevivir. Pero no todo serán tiros: se quiere incidir en los aspectos morales de la guerra (matar inocentes, arrasar poblados) en un juego que se desarrolla en un futuro inmediato en el que los ejércitos están controlados por corporaciones privadas de oscuros intereses.

¿Y SI RESULTASE QUE ENROLARSE EN EL EJÉRCITO NO ERA TAN BUENA IDEA?

ARMAMENTO DE ALTA TECNOLOGÍA PARA ABATIR ENEMIGOS DESPROPORCIONADOS. ¡NI UN PASO ATRÁS!

¿TENDRÁ NUESTRO PROTAGONISTA CAPACIDADES SOBREHUMANAS?

HERMANOS DE SANGRE Cada vez más, los First Person Shooters protagonizados por el típico lobo solitario van quedando atrás. En Haze tendremos soldados bajo nuestra responsabilidad.

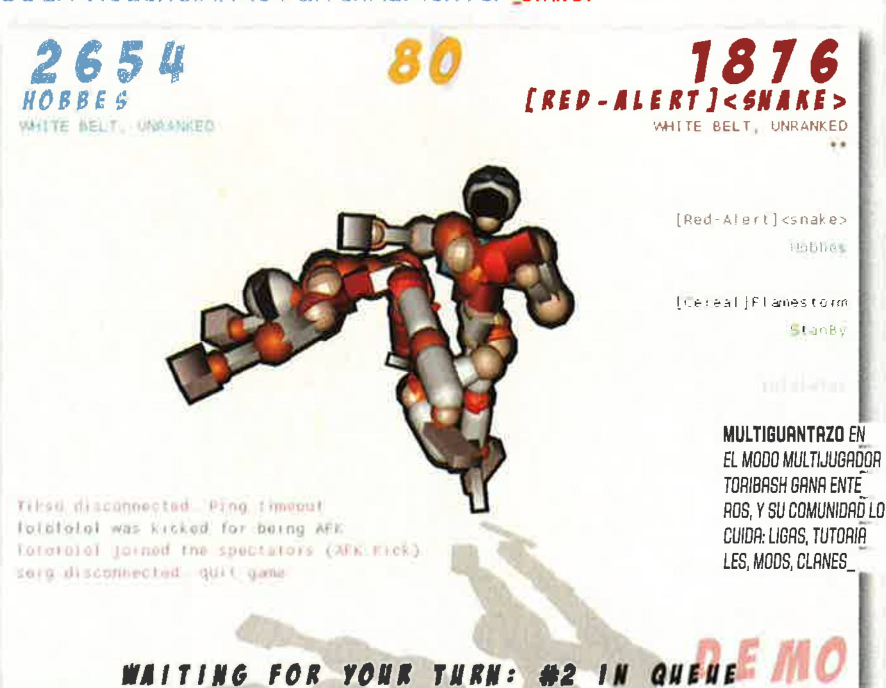


Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_

TORIBASH

NOS ADENTRAMOS ESTE MES EN LA ANATOMÍA DE LA VIOLENCIA. MUY LITERALMENTE. _STAN BY

BLOODY HELL! Aquí me veis sufriendo un ligero percance. Además de golpear, pueden realizarse agarres apocalípticos_



MULTIGUANTAZO EN EL MODO MULTIJUGADOR TORIBASH GANA ENTEROS, Y SU COMUNIDAD LO CUIDA: LIGAS, TUTORIALES, MODS, CLANES_

Hace unos meses visitamos con *Line Rider* los entresijos, desde un punto de vista más bien artístico, del arcade de plataformas (recordatorio: *Line Rider* permite dibujar escenarios que un hombrecillo recorre luego en su trineo, en un estudio del salto kilométrico y la velocidad pasmosa). Existe una contrapartida de planteamiento parejo -comparación casi inevitable- en un género más contundente, los juegos de lucha. Y la aproximación más über-desquiciada a este género que se nos ocurre es precisamente la que adopta ***Toribash***: un estudio de la anatomía de una pelea. Para ser exactos, de la anatomía de los luchadores.

Toribash no es nuevo. Apareció hace cosa de un año y, de hecho, fue finalista del **IGF 2007** del que hablamos en el último número. Lo retomamos porque acaba de abrirse un sistema de comercio entre usuarios del juego para intercambiar miembros (amputables), texturas, armas y mods, señal de que goza de una salud espléndida y una comunidad *on-line* inquieta. Y, qué demonios, nos encanta refregarnos con juegos dignos de nuestros cuerpos.

El funcionamiento de ***Toribash*** es sencillo: cada luchador está formado por grupos musculares esquemáticos que pueden contraerse, extenderse, relajarse... Para realizar una técnica, entre cada *frame* del combate hay que configurar el cuerpo del luchador para que la realice, movimiento a movimiento, lo que requiere un intensivo estudio de anatomía básica.

La gran diferencia con experimentos como *Line Rider* -con quien comparte la vocación exhibicionista, coreográfica-, es que ***Toribash*** sí da el paso de convertirse por sí mismo en un juego de lucha al incorporar un impresionante Modo Multijugador, una suerte de *beat'em-up* por turnos en el que cada jugador desarrolla su coreografía anticipando los movimientos del contrario. Los resultados llegan a ser increíbles, y las amputaciones, casi artísticas.

ESTUDIANDO Hay que manipular los principales grupos musculares de un dummy esquemático. No parece sencillo, y no lo es_

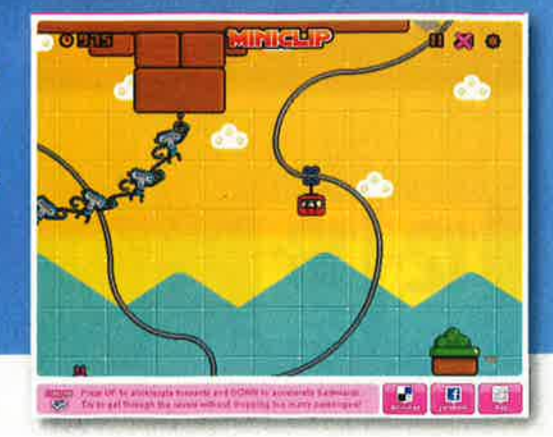
_PLATAFORMA **PC**
DESARROLLADOR **HAMPA**
_GÉNERO **BEAT'EM-UP ESTRUCTURAL**
_PRECIO **19,95 $**
_WEB **WWW.TORIBASHI.COM**

ES GRATIS. SKYWIRE



Nitrome es una pequeña desarrolladora británica especializada en juegos flash para navegadores. A su nutrida oferta, centrada principalmente en arcades de plataformas y jueguitos de acción, se ha sumado recientemente *Skywire*, un pequeño simulador de teleférico (ahí es nada) con una física sencilla pero efectiva y un grafismo que parece un híbrido entre Mario y los Micromachines. *Skywire* es sencillito pero atractivo: hay que llevar un teleférico con tres pasajeros hasta la meta a través de un recorrido como de montaña rusa plagado de obstáculos. Tocar uno significa perder un pasajero. Tiene veinte niveles de dificultad creciente y autoguardado. Para ratitos grises.

http://www.nitrome.com/games/skywire





TÁCTICA Nueva entrega de la saga que definió el género estrategia/RPG mucho antes de que apareciera Nippon Ichi en escena.







SQUARE ENIX PARTY 2007

LOS AFICIONADOS A LOS BUENOS JUEGOS DE ROL EN TODAS SUS VARIANTES PARA CONSOLA PUEDEN RESPIRAR TRANQUILOS. SU COMPAÑÍA FAVORITA ESTÁ EN MEJOR FORMA QUE NUNCA _CHIARAFAN

Durante los pasados días 12 y 13 de mayo tuvo lugar en Tokio (más concretamente en el Centro de Convenciones Makuhari Messe) la **Square Enix Party 2007**, un evento celebrado por la compañía nipona para mostrar a la prensa y al público sus próximos lanzamientos. Ahora se lleva mucho esto de contar con tu propia feria; las desarrolladoras y distribuidoras lo prefieren a los «vulgares» encuentros de antaño tipo **E3** o **Tokyo Game Show**. En cualquier caso, la que nos ocupa es una oportunidad, más que nada, para que los fans japoneses queden deslumbrados ante los juegos actuales y venideros de la compañía, compren todo tipo de *merchandising* y se hagan fotos con sus héroes favoritos.

Un catálogo infinito

Muchos fueron los juegos que vieron la luz allí, la mayoría de ellos relacionados de alguna manera con las sagas más populares de la empresa. Empecemos por uno que no lo es, y que se convirtió en una de las mayores sorpresas. ***The Last Remnant*** aparecerá en **PS3** y **Xbox 360** y empleará el potente motor gráfico Unreal 3 para mostrar unas multitudinarias batallas de humanos contra monstruos en la más pura tradición *Dynasty Warriors*, aunque con un componente RPG mucho más acentuado. Se trata sin duda de un producto orientado hacia el público occidental, tanto por su mecánica como por la apariencia de sus personajes.

Siguiendo con la nueva generación, **Square Enix** mostró también nuevos trailers de ***Final Fantasy XIII*** y ***Versus XIII***. Seguimos sin tener ni idea de cómo se jugará a este último, aunque está claro que su ambientación e historia será mucho más oscura que la del primero.

La tercera consola de sobremesa en discordia, **Wii**, también contó con representación. Para empezar, el esperado ***Dragon Quest Swords: The Masked Queen and The Tower of Mirrors***, que empleará el mando de la consola para repartir mandobles en primera persona a diestro y siniestro dentro del universo de la saga. También tenemos una nueva entrega de ***Chocobo´s Dungeon*** para esta consola, un RPG de acción protagonizado por estas entrañables criaturas, y por último ***Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers***, un *spin-off* de la saga para varios jugadores.

Pasamos a **PSP**, donde la sorpresa vino de la mano de sendos *remakes* de las dos primeras entregas de la saga ***Star Ocean*** (aparecidas en **Super Nintendo** y **PSone** respectivamente), pero con todo tipo de mejoras técnicas. También se mostró de forma jugable el ya conocido ***Crisis Core: Final Fantasy VII***, que aparecerá a finales de verano en Japón, y la novedad ***Dissidia: Final Fantasy***, un juego de lucha uno contra uno que cuenta con personajes de toda la saga e incluso de otros títulos de la compañía.

DS se llevó una parte importante del pastel con juegos como ***Final Fantasy Tactics A2*** (la secuela del aparecido en **GBA**), ***Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates*** (con posibilidades multijugador), ***It´s a Wondeful World*** (el innovador RPG de los creadores de ***Kingdom Hearts***) o el *party game* **Itadaki Street**. También fue anunciado un nuevo *remake* de ***Final Fantasy IV*** para esta consola, obra de los autores el tercero.

UN ALUVIÓN DE NOVEDADES QUE LLEGARÁN DURANTE ESTE AÑO Y EL PRÓXIMO A TODAS LAS CONSOLAS DEL MERCADO

FINAL FANTASY XIII
(PLAYSTATION 3)



DRAGON QUEST SWORDS
(WII)

LA FÁBULA DE LOS CRISTALES
El secretismo de Square Enix con respecto a estos dos juegos sigue siendo casi absoluto.





FINAL FANTASY VERSUS XIII
(PLAYSTATION 3)



CRISIS CORE: FFVII
(PSP)



FINAL FANTASY IV
(NINTENDO DS)



THE LAST REMNANT
(PS3/XBOX 360)

ESPECTÁCULO El nuevo proyecto de la compañía para la next-gen dejó a todos con la boca abierta por su apabullante aspecto gráfico.



STAR OCEAN THE SECOND EVO.
(PSP)



ENCUENTROS
*EL CAPITÁN COUSTEAU, SUPONGO_*







PLÁSMIDOS LAS MÁQUINAS EXPENDEDORAS DE RAPTURE NO DAN COCA-COLAS, SINO PODERES MUTANTES. ESO ES PROGRESO_

SUMERGIDOS EN BIOSHOCK

NEW YORK, NEW YORK, WHAT A WONDERFUL TOWN! ÉSA FUE LA CIUDAD ELEGIDA POR 2K GAMES PARA LA PRESENTACIÓN MUNDIAL Y LA PRIMERA PRUEBA MULTITUDINARIA, ESO QUE LLAMAN HANDS-ON, DEL SHOOTER DISTÓPICO BIOSHOCK. SÍ, YA HEMOS ESTADO EN RAPTURE.

_STAN BY

Una cosa hay que reconocerle a **2K Games**: saben montar un evento de testeo masivo. Tropecientos periodistas en un local de Nueva York. Barra de bar bien situada en el centro (barra libre: ya se sabe, el pixel con birra y whisky entra) y decenas de máquinas y hermosos televisores para no tener que agolparnos, pelearnos, mirarnos de soslayo con acritud y llegar a casa pensando *«el maldito japo aquel, dos horas contando cadencias de disparo...»*.

La *première* mundial de ***Bioshock***, ante este panorama, fue como la seda. Buena compañía, buenos tragos y tiempo de sobra para probar la demo del juego. No sin antes asistir a la presentación de **Ken Levine** y, más importante (mis disculpas, señor **Levine**) presenciar una demostración de varias versiones de un combate con un Big Daddy, utilizando diferentes tácticas cada vez. Una muestra que nos hizo entrar en calor para nuestra propia experiencia de juego. Y muy bien traída, ya que ➲

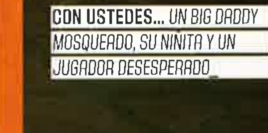


INTRUSO *LA IA ECOLÓGICA EVIDENCIA QUE EL JUGADOR ES EL EXTRAÑO_*



MUTANDO *PUEDES JUGAR A SER TU HOMBRE-X FAVORITO. VIVA RAPTURE_*





CON USTEDES... *UN BIG DADDY MOSQUEADO, SU NIÑITA Y UN JUGADOR DESESPERADO_*





EL ABUSO DE LOS PLÁSMIDOS Y LA ESCASEZ DE ADAM CONDENÓ A LA CIUDAD DE RAPTURE

➲ difícilmente íbamos a poder emular la hazaña durante la misma.

Utopía abisal, distopía mutante

Luego volvemos al Big Daddy. El comienzo de ***Bioshock*** sitúa al personaje principal (el jugador, vaya, todos sabemos que es un *shooter* en primera persona, ¿verdad?) en mitad del oceáno, momentos después de que su avión se estrelle contra el agua y él resulte el único superviviente. Su única posibilidad es una misteriosa estructura cercana. Una vez dentro de la misma le conduce hasta las profundidades submarinas, al interior de una ciudad que pronto averiguaremos que albergaba una sociedad utópica creada en los años treinta por científicos, industriales y artistas seleccionados a dedo: Rapture.

La vida en Rapture pronto se convirtió en una pesadilla: tras el desarrollo de los plásmidos, modificadores genéticos que proporcionaban habilidades sobrehumanas a sus habitantes creados a partir de una nueva fuente de energía, el Adam, surgieron dos bandos con posturas ideológicas irreconciliables. Su enfrentamiento condujo a la ruina de la ciudad, de la que ahora, en 1959, el jugador es testigo involuntario.

Los primeros pasos en Rapture son terroríficos: desde el interior del batiscafo que nos conduce a ella, observamos a los primeros habitantes actuales de la ciudad, agresivos y espeluznantes. Y aquí llegamos nosotros, forzados a invadir su hábitat porque no existe otro lugar al que dirigirnos, vagando tímidamente por la oscuridad oscilante en busca de una pri-



DISEÑO NARRATIVO

Ken Levine ha declarado repetidamente que le interesan las historias sobre extremos ideológicos. Con *Bioshock* estamos ante un nuevo ejemplo: la caída de Rapture se debe, precisamente, a la pugna entre ideas irreconciliables. Y es una historia en la que Irrational Games ha puesto auténtico mimo, que puede adivinarse simplemente vagando por sus estancias, sus museos, leyendo sus carteles. El impresionante diseño de escenarios de estilo Art Decó es ya un indicativo. Es un estilo suntuoso. Desarrollado en los años treinta, debe su nombre a la Exposición Internacional de Artes Decorativas que una sociedad de artistas franceses organizó en 1925, y recoge influencias de Art Noveau, Cubismo o Futurismo. Está muy presente en ciudades como Nueva York, y se asocia sin duda a una edad de oro de la arquitectura americana (rascacielos, teatros...). Su presencia en *Bioshock*, además de buscar la referencia a otras distopías como Metropolis, incidiría en el concepto de extremos: bajo una arquitectura arrogante y ostentosa, pero también ilusionante, solo quedan ruinas y despojos.

PAREDES QUE HABLAN *LOS DECORADOS CUENTAN LA HISTORIA DE RAPTURE AL JUGADOR ATENTO: CARTELES, PINTADAS, INCLUSO UN MUSEO DE LA CIUDAD*

mera arma que nos haga sentir más seguros. Porque, efectivamente, se avecina jaleo.

Depredadores y Art Decó

La primera impresión es que ***Bioshock*** se maneja gráfica y visualmente con una soltura pasmosa. Las aguas del océano en que nos encontramos durante los primeros segundos de juego resultan casi hipnóticas, y los efectos acuáticos, una vez dentro de Rapture, impresionantes: perspectivas distorsionadas de forma hiperrealista a través de cristales que dan al océano, vías de agua en el techo que modifican la visión... Pero la rotundidad gráfica de ***Bioshock*** no termina aquí. Los decorados, de manifiesto estilo art decó, son abrumadores y poseen auténtica voz propia (de ello hablamos en el cuadro ahí arriba), y una enorme cantidad de objetos (latas, bombonas, osos de peluche, sillas, etc.) tienen verdadera existencia física, no sólo ornamental.

Hablamos con los responsables de programación de ***Irrational Games*** al respecto y nos comentaron que comenzaron a desarrollar ***Bioshock*** con su **Vengeance Engine**, pero se movieron rápidamente a **Unreal 3** para «*ahorrar tiempo en el desarrollo de la tecnología de bajo nivel... cosas como gestión de la memoria, carga eficiente de DVD, etc.*». Esto les permitió concentrarse en otros elementos como la física, la IA ecológica (ahora llegamos) y el agua. «***Partimos del núcleo de Unreal y añadimos mucha tecnología propia [...] como la infraestructura de la IA***», afirma **Rowan Wyborn**, director técnico de **Irrational**, quien continúa: «*todos los efectos de agua están hechos por nosotros. Muchos casos de sobreposición de capas (agua, cristal, agua) eran imposibles de realizar sin modificar* **Unreal 3**». Los resultados son absolutamente impresionantes: las distorsiones, la espectacular iluminación, la animación de personajes...





HACKEANDO Mediante un simpático sistema de puzzles, pueden hackearse (y usarse en beneficio propio) los diferentes bots de seguridad de Rapture. Cuidado con las cámaras.





En éstos, precisamente, residirá -aventuro- la grandeza de ***Bioshock***. **Irrational** ha desarrollado una IA ecológica. Esto es, que los habitantes de Rapture se interrelacionan de forma realista, independientemente del jugador. Durante el juego vimos a doctores putrefactos enfrentándose a enfermeras sicóticas casi sin prestar atención a nuestra presencia, escuchamos diálogos entre personajes que nos anticipan qué hacen y qué deberíamos hacer nosotros, etc. Por supuesto, la idea es aprovechar esto en nuestro favor. No sólo las armas que encontraremos (de munición escasísima, aviso) o los plásmidos (los mutadores genéticos que otorgan habilidades como piroquinesia, teletransportación, telequinesia, divertidísimas y que aportan una dimensión completamente distinta al juego) nos salvarán el pellejo. Nos convendrá conocer y aprovechar el mal rollo evidente entre los habitantes de Rapture.

Aquí entra en juego la demostración de las diferentes tácticas para acabar con un Big Daddy, muestra fehaciente de que, a través de plásmidos bien usados (como el que cabrea y confunde a los enemigos), hacer que los enemigos se zurren entre sí suele ser la mejor opción. Éste será seguramente el gran paso adelante en la tradición *shooter*: disparar, elegir con qué y cubrirse es sólo la punta del iceberg. La acción en el nuevo juego de **Irrational** promete, ahem, auténtica profundidad.

Y yo acabo de darme cuenta de que podría llenar páginas y páginas hablando de ***Bioshock***. Tan sólo tras una demo. No se me ocurre mejor carta de presentación.

DESDE CULTOFRAPTURE.COM

KEN LEVINE RESPONDE A LAS DUDAS DE LOS ANSIOSOS Y YA FANS DE BIOSHOCK

LA COMUNIDAD NECESITA RESPUESTAS A FALTA DE LANZAMIENTO. Y EL MANDAMÁS DE IRRATIONAL RESUELVE CON GUSTO SUS DUDAS.

P: ***¿Qué juegos han influido en el desarrollo de BioShock?***
R: Mercenaries, Syndicate, Goldeneye... por ejemplo.

P: ***¿Cuál ha sido la decisión más complicada que hayáis tenido que tomar con respecto a descartes, mejoras o cambios impulsados por la aparición de una idea mejor en Bioshock?***
R: Hemos sido muy afortunados en el sentido de que, en general, cada vez que nos hemos dado cuenta de que algo no funcionaba, ya teníamos una idea nueva y mejor. De manera que hemos podido abandonar la antigua sin el menor problema.

P: ***¿Veremos comportamientos de la IA que no hayamos visto hasta ahora en shooters (u otro tipo de juegos)?***
R: La relación entre las Hermanitas y los Papaítos ejemplifica a la perfección la ecología de IA que hemos estado desarrollando en BioShock. Ver cómo ayuda delicadamente a la Hermanita este tanque ambulante resulta conmovedor y aterrador al mismo tiempo. Además, es una relación que cambia en función de la situación. Cuando las Hermanitas resultan amenazadas, el comportamiento protector de ellos resulta visible, lo que proporciona a BioShock un elemento de emotividad que resulta totalmente novedoso en los FPS. Además de esto, la IA enemiga tiene reacciones verosímiles en función de las circunstancias. Por ejemplo, los personajes reaccionarán ante los cadáveres que encuentren en sus patrullas o, si les prendes fuego, correrán hacia el agua para zambullirse.

P: ***Qué otros elementos narrativos se utilizarán en BioShock, aparte de grabaciones de audio?***

R: Hay infinidad de medios que nos permiten contar la historia de Rapture. El primero, y más importante, el apartado visual. La idea es que cada personaje de la IA cuente una historia. Hasta los muertos transmiten una pieza del rompecabezas de Rapture. Por ejemplo: el jugador entra en un dormitorio y encuentra un par de cadáveres fundidos en un abrazo. Entre ellos ve la foto de una joven y varios frascos de pastillas en la cómoda. Esto es una historia. Por todo Rapture se pueden encontrar diarios en los que se habla de lugares que los jugadores no han visto aún. Te puedes topar con un fantasma, algo así como la resonancia de una víctima, que repite los momentos finales de su vida. Y también con supervivientes desesperados, que corren hacia ti y te suplican que los saques de la ciudad.

P: ***¿Te preocupa que las novedades que están incluyéndose en el juego con la idea de hacer evolucionar los shooter lo conviertan en algo irreconocible o no gusten a los jugadores? Se rumorea que los «jugones» están pidiendo la posibilidad de desactivar algunos de estos sistemas nuevos.***
R: BioShock es un juego concebido para sus jugadores, no para sus diseñadores. Los jugadores tendrán la oportunidad de desactivar estos sistemas. (nota de la redacción: los fans, a veces, son unos pesados).

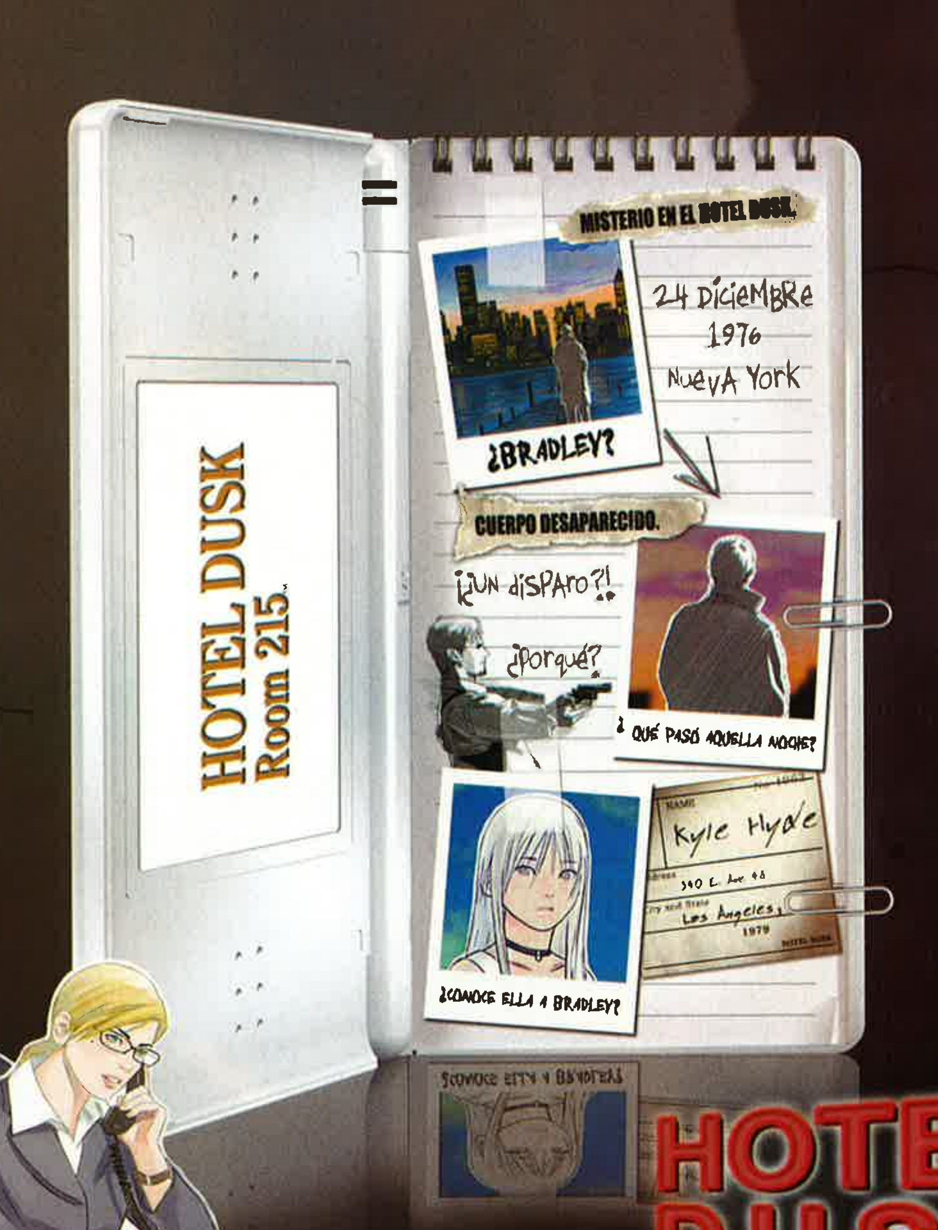


UNA UTOPÍA ARRUINADA POR LOS EXTREMOS IDEOLÓGICOS, LA GENÉTICA Y, ¿LAS DROGAS?

12+
www.pegi.info

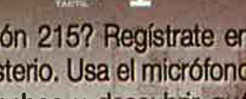
© 2007 NINTENDO/CING. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

MENTIRAS, TRAICIÓN Y ASESINATO.



HOTEL DUSK





¿Serás capaz de resolver los enigmas de la habitación 215? Regístrate en Hotel Dusk y sumérgete en una novela de intriga y misterio. Usa el micrófono y el Stylus de tu Nintendo DS para atar todos los cabos y descubrir qué esconde el pasado de Kyle Hyde.





JUEGO ONLINE En partidas multijugador el control sobre el tiempo no será total como en el Modo Historia; se aplicará a granadas que estallarán en campos de éxtasis temporal, lo que sin duda generará situaciones interesantes.



ATRAPADO POR SU PASADO. FACCIONES ENFRENTADAS EN UNA TRAMA DE LA QUE POCO A POCO IREMOS FORMANDO PARTE_





PS3 • XBOX 360

TIMESHIFT
REVISANDO EL FUTURO

COMO EN UNA CRUEL PARADOJA, TIMESHIFT, EL SHOOTER EN EL QUE SERÁ POSIBLE JUGAR CON EL TIEMPO, HA ATRAVESADO DURANTE SU DESARROLLO UN AUTÉNTICO MAREMÁGNUM DE FECHAS, RETRASOS Y ESPERAS. NO UNA, SINO HASTA DOS VECES SE HA POSPUESTO SU FECHA DE LANZAMIENTO Y SE HA SOMETIDO AL JUEGO A NOTABLES CAMBIOS.

Pocos juegos pueden presumir de tener toda una historia detrás antes de haber sido siquiera terminados. ***TimeShift*** comenzó como un proyecto de **Xbox** desarrollado por el estudio ruso **Saber Interactive** para **Atari**. Su lanzamiento se esperaba para el otoño de 2005. El relevo generacional que supuso la llegada de la **Xbox 360** motivó que el proyecto se retrasase más de un año para adaptarlo a la nueva plataforma. Sin embargo, ya en mayo de 2006 **Vivendi Games – Sierra** adquiría la licencia de manos de **Atari** y decidía que el juego, por entonces ya prácticamente terminado, aún no estaba a la altura de las espectativas y debía ser sometido a un lavado de cara.

Dado lo avanzado del proyecto, aquello fue sin duda un auténtico varapalo para **Kyle Peschel**, productor ejecutivo del proyecto, tal y como él mismo nos contaba en el evento que el mes pasado **Sierra** organizó en la localidad inglesa de Warwick. Hasta nos desplazamos para conocer de primera mano los frutos de esta nueva y ambiciosa remodelación que se prevé dé como resultado, hacia finales de año, un *shooter* en primera persona capaz de competir con los pesos pesados del género que se avecinan. Y ciertamente lo que vimos nos convenció de que el equipo de **Kyle** y los desarrolladores de **Saber** han sabido estar a la altura del nuevo reto, pues lo que allí se nos mostró era, sin ninguna duda, un juego de nueva generación que ha sabido desprenderse del aspecto desfasado del que adolecía la versión anterior.

Press forward

TimeShift, un *shooter* en primera persona de ambientación urbana y en el que es posible modificar el tiempo durante los combates, se ha beneficiado durante este segundo año de una profunda reforma tanto técnica como temática. Se nos mostró un juego mucho más oscuro y realista que en su versión anterior: la ambientación *ciberpunk* ha desaparecido y ha dado paso a un *look* futurista y estilizado, con un cuidado tratamiento de las texturas e iluminación dinámica en tiempo real. También



MECHAS BAJO LA LLUVIA
El control temporal resultará muy efectivo para sortear a estos gigantes de hierro.









UN JUEGO MUCHO MÁS OSCURO Y REALISTA QUE SU VERSIÓN ANTERIOR

UN ENTORNO OPRESIVO

Las mejoras son muy notorias en el apartado gráfico, con una iluminación dinámica realista, texturas más ricas y un acabado general claramente sombrío y lúgubre. La inclusión del motor de física Havok contribuye aún más a que los campos de batalla de *Timeshift* estén a la altura de los tiempos que corren.


ANTES


DESPUÉS


ANTES


DESPUÉS

se ha integrado un motor de física **Havok** de última generación que trabajará junto con el **Saber3D engine** (capaz ahora de mover los 5 millones de polígonos necesarios para un juego de alta resolución) para ofrecer al jugador una física de marioneta creíble, espectaculares fluidos y todo un universo de sólidos rígidos que volar por los aires.

Y es que el nuevo ***TimeShift*** es mucho más violento que el original y ya tiene asignada su clasificación PEGI para mayores de edad. Nosotros presenciamos combates frenéticos en un entorno urbano, correspondientes al segundo nivel del juego, en el que las habilidades para detener, retrasar, ralentizar o adelantar el tiempo le daban una gran ventaja sobre los enemigos al misterioso protagonista. Éste ha sido privado ahora de toda identidad, buscando, según **Peschel**, reforzar la identificación con el jugador. Con un nuevo traje de aspecto alienígena, el sustituto de Michael Swift tendrá unos usos limitados de su capacidad para modificar el tiempo, usos que deberemos administrar sabiamente para superar los sucesivos desafíos. El sistema de control de dicho poder ha sido simplificado y pasa de tres botones a uno sólo, asistido por SAM, una inteligencia artificial infantil y caprichosa que, ligada al traje del protagonista, permitirá al jugador concentrarse en la acción.

Los cuatro primeros niveles del juego han sido totalmente rediseñados para lograr mayor dinamismo, y se han descartado las más de mil líneas de texto de *cutscenes* (con doblaje de Dennis Quaid) que, en opinión de **Peschel**, resultaban excesivas y tediosas para un juego de acción rápida con las características que se esperan de ***TimeShift***. Sí se han conservado los espectaculares *mechas* a los que habremos de enfrentarnos a lo largo de una historia de 24 capítulos de la que aún conocemos pocos datos, y se ha potenciado en gran medida el juego multijugador, con 7 modos diferentes de juego, 14 mapas y partidas de hasta 16 contendientes.

Pero sin duda es la capacidad para modificar el tiempo la característica que determinará el futuro de ***TimeShift***. Un poder de delicada calibración que, esperemos, se incline más hacia formas de jugabilidad emergente que hacia su aprovechamiento como mero *gimmick* en escenas preprogramadas. Precedentes como *Prey* o *Prince of Persia Sands of Time* ilustraron aciertos y errores a la hora de permitir al jugador interferir en los dos elementos básicos que conforman toda realidad, aunque sea simulada. Esperemos que ***TimeShift*** haya tomado buena nota y que nos sorprenda con sus aportaciones a un género en el que cada vez parece más difícil innovar.


ELEGIDO POR LOS LECTORES
MEJOR JUEGO DE ACCIÓN DEL AÑO PARA PS2*
*PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
AHORA A TAN SÓLO
19,99€*
*P.V.P. RECOMENDADO
PlayStation®2
PAL
EL PRECIO DEL PODER
SCARFACE
THE WORLD IS YOURS
SIERRA
Platinum
18+
www.pegi.info
PlayStation®2
UNIVERSAL
RADICAL ENTERTAINMENT
SIERRA
"Scarface: The World is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Scarface es una marca registrada y © de Universal Studios. Autorizado por Universal Studios Licensing LLLP. Todos los derechos reservados. Sierra y el logo de Sierra son marca y/o marcas registradas de Sierra Entertainment, Inc. En los EEUU y/o otros países. Radical Entertainment es una marca y/o marca registrada de Vivendi Games Canada Ltd.en Canadá, los EEUU y/o otras jurisdicciones. Todas las demás marcas y/o marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.



Lo que se avecina en PLAYSTATION NETWORK

SI TE HA SABIDO A POCO GRAN TURISMO HD CONCEPT, TEKKEN DARK RESURRECTION, FLOW, BLAST FACTOR Y DEMÁS, NO TE PREOCUPES. TE ESPERAN GRANDES SORPRESAS EN LA RED DE PS3...

_CHIARAFAN

El tema del juego *on-line* (tanto en su vertiente de títulos descargables como en la de posibilidades de competición a través de la red de los juegos en Blu-Ray) está siendo tomado muy en serio por **Sony C.E.** en esta nueva generación. Tras unos titubeantes y poco exitosos comienzos en **PlayStation 2**, su sucesora ha visto cómo millones de usuarios en todo el mundo hacen uso de un servicio robusto, fiable, variado y lleno de posibilidades (además de ser gratuito en gran medida, cosa que no ocurre con su competencia). El catálogo de productos de todo tipo, descargables desde la tienda virtual de **Sony C.E.** (**PlayStation Store**) es ya amplio e incluye algunas referencias de lo más interesante (con propuestas tan originales como ***Folding Home***, el programa que permite utilizar la potencia de proceso de ***PlayStation 3*** para contribuir a la investigación contra diferentes enfermedades). Pero lo mejor está por llegar, o al menos eso es lo que piensa **Sony** (bueno, y nosotros después de probar todos estos juegos, también). Además, las continuas actualizaciones lanzadas por la compañía hacen que cada día sea más sencillo e intuitivo acceder a este mundo.

GAME 3.0 BY SONY. **PlayStation Home** no es un concepto totalmente revolucionario. Al menos de partida, por mucho que intente hacernos creer **Phil Harrison**. Ya hemos visto cosas parecidas (aunque nunca en consola,



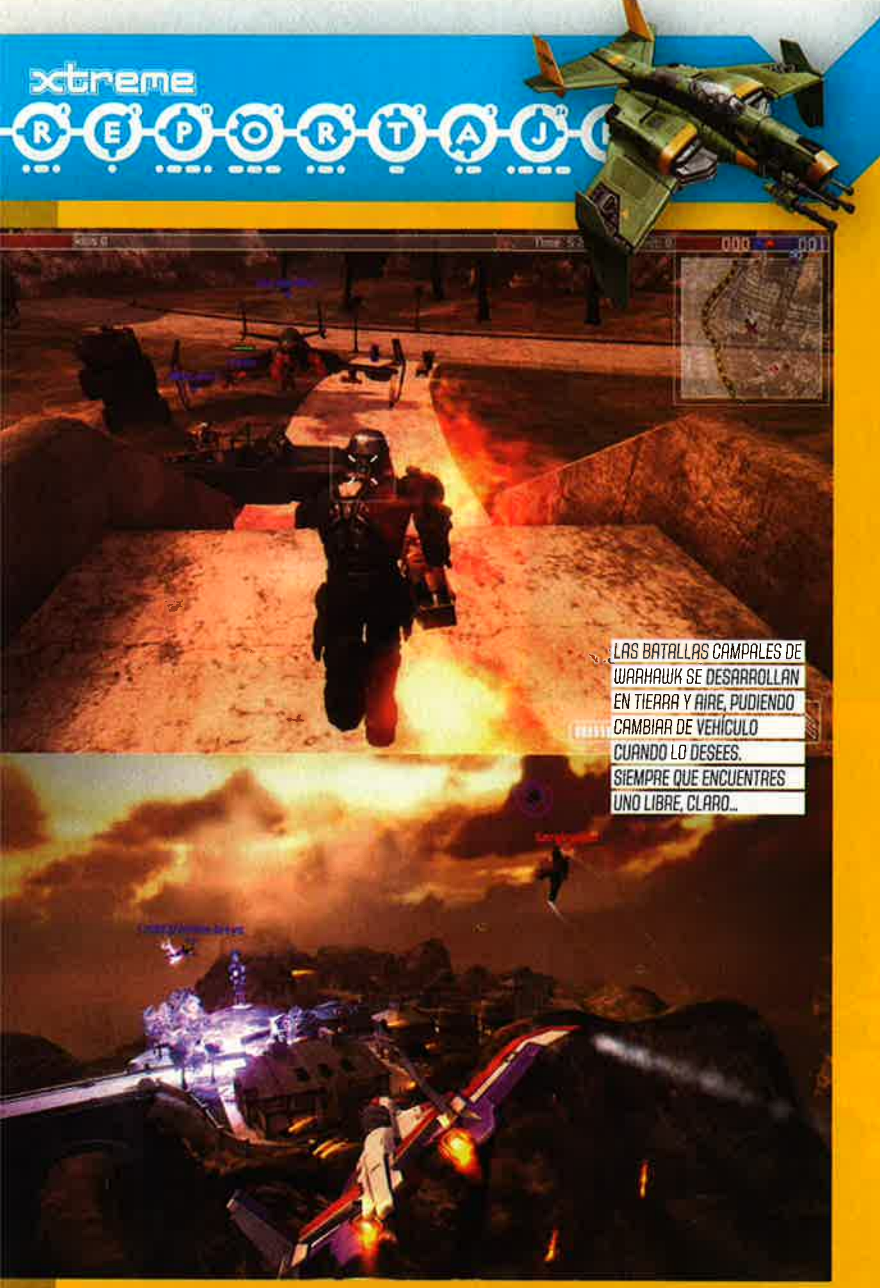


TODO VALE. Los simpáticos personajillos de Little Big Planet podrán utilizar un sinfín de vehículos para desplazarse, a cada cual más innovador.

LAS POSIBILIDADES DE PERSONALIZACIÓN DEL AVATAR Y DE SU VIVIENDA SE IRÁN AMPLIANDO A MEDIDA QUE PASE EL TIEMPO.

eso sí), siendo su referente más claro *Second Life* en **PC**. Con una beta privada ya en marcha y un lanzamiento global previsto para el mes de septiembre, la comunidad virtual de usuarios de **PS3** pretende ser el punto de encuentro de todos los jugadores. Creando un avatar tridimensional y humano, totalmente personalizable en cuanto a físico y atuendo, podrás relacionarte con el alter ego virtual de otros jugadores mediante frases prefijadas, chat de texto o de voz. Además podrás compartir todo el material audiovisual presente en el disco duro de tu consola, mostrar a los demás tus logros en los títulos de **PS3**, invitarles a tu apartamento (decorado por ti) o echar alguna partida a alguno de los sencillos juegos que se incluyen. Todo esto en un principio, porque poco a poco este mundo se irá expandiendo con la incorporación de espacios dedicados a marcas comerciales, nuevos accesorios, etc. Todo ello presentado de una forma bastante espectacular. Eso sí, el dinero real entrará en juego si quieres convertirte en el más *cool* de ***Home***. No todo iba a ser gratis...

LA DUDA SE DESPEJA. ***Warhawk***, el juego de **Incognito Entertainment**, ha tenido una trayectoria entre curiosa y errática. Anunciado hace eones, ha sufrido cambios en su desarrollo, rumores de cancelación... Pero ahora, tras haber pasado unas cuantas horas frente a él, no podemos sino regocijarnos de que vaya a ver la luz finalmente este verano. Y lo hará en dos versiones: como juego descargable y en formato físico Blu-Ray. Este último incluye un disco con contenido adicional y un *headset* para comunicarte mediante voz. Nos encontramos ante un título jugable de forma exclusiva en red, para un máximo de 32 jugadores simultáneos. Con vocación de ser el algo así como el *Counterstrike* de **PS3**, dos ejércitos se enfrentan sobre grandes mapas. Sus soldados, además de todo tipo de armas de fuego, podrán hacer uso de *jeeps*, tanques, armas estacionarias y los ingenios voladores que bautizan el juego, controlables con el sen-



LAS BATALLAS CAMPALES DE WARHAWK SE DESARROLLAN EN TIERRA Y AIRE, PUDIENDO CAMBIAR DE VEHÍCULO CUANDO LO DESEES. SIEMPRE QUE ENCUENTRES UNO LIBRE, CLARO...



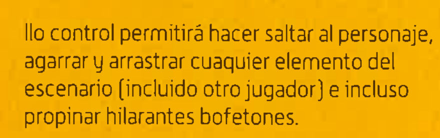
CALLING AL CARS. El nuevo proyecto del responsable de God of War se pondrá a la venta en junio. Una mezcla de Micromachines y el juego del ladrón y el policía.



SNAKEBALL. El popular juego de la serpiente, reinterpretado en tres dimensiones y con la posibilidad de fastidiar a los enemigos a medida que nos hacemos más grandes.



NUCLEUS. Un shooter en la línea de Geometry Wars, pero que se desarrolla en el interior del cuerpo humano y tiene como enemigos a virus y bacterias.





PAIN. Imita las locuras de los protagonistas de Jackass. O sea, haz el cabra participando en las pruebas más delirantes sin que tu físico sufra ningún daño.





ÍDOLO EN LA RED. Además de descargarte canciones, con la ayuda de la cámara PlayStation Eye podrás compartir tus actuaciones más memorables (en forma de foto o vídeo) con el resto de jugadores de la red.

sor de movimiento del Sixaxis. Los modos de juego serán los típicos: Death Match individual o por equipos, capturar la bandera,.. además de combates sólo aéreos. Técnicamente, sin llegar a impresionar del todo, sí que muestra buenas maneras, sobre todo en lo referente a la fluidez y a la ausencia de lag.

EL PARADIGMA DE LO CUTE. Eso es ***Little Big Planet***, sin duda el juego más sorprendente del catálogo futuro de **PlayStation Network**. El estudio de desarrollo **Media Molecule**, tras arrasar en el circuito *indie* con *Rag Doll Kung Fu*, ha creado un mundo habitado por unos encantadores seres donde el jugador tiene mucho que decir. Todo es personalizable: la apariencia de los personajes, el diseño de los niveles... El juego vendrá cargado, cuando se lance a principios del año que viene (se espera una demo para este otoño) con una buena cantidad de fases en las que saltar y colaborar con los otros tres jugadores que pueden participar para salvar los obstáculos. Pero además podrás crear niveles con todo tipo de objetos de materiales variados, que se comportarán como lo harían en la vida real. Un perfecto y sencillo control permitirá hacer saltar al personaje, agarrar y arrastrar cuaquier elemento del escenario (incluido otro jugador) e incluso propinar hilarantes bofetones.

CANTA LO QUE QUIERAS. El simulador de karaoke de **Sony** para **PlayStation 2** ha sido, sin duda, uno de los mayores hallazgos de la compañía en esta generación que ahora nos abandona. El tan demandado por las compañías jugador casual ha encontrado en él la excusa perfecta para acercarse a una consola que antes se le presentaba lejana y/o incomprensible. Por supuesto, el éxito seguirá en **PS3** cuando sea lanzada esta nueva edición en junio. Vendrá con treinta nuevos temas (aún no están anunciados los que se incluirán en la versión que verá la luz en nuestro país), pero lo más importante es la incorporación de **SingStore**, una tienda accesible desde el menú del juego y perfectamente integrada en el mismo. Desde ella el jugador podrá descargarse la canción que desee (a elegir entre más de 600 a finales de año), junto con su respectivo vídeo musical (algunos de ellos en alta resolución y todo). Vamos, a gusto del consumidor...

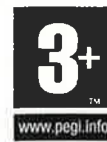
Bust-a-Move

- Un nuevo modo de juego
- Diferentes personajes para elegir
- Modos para hasta 8 jugadores

Las sagas más divertidas con un nuevo control

Cooking mama

- Convierte tu mando en cualquier utensilio de cocina
- Más de 1.000 recetas de todo el mundo
- Modo multijugador para 2 personas

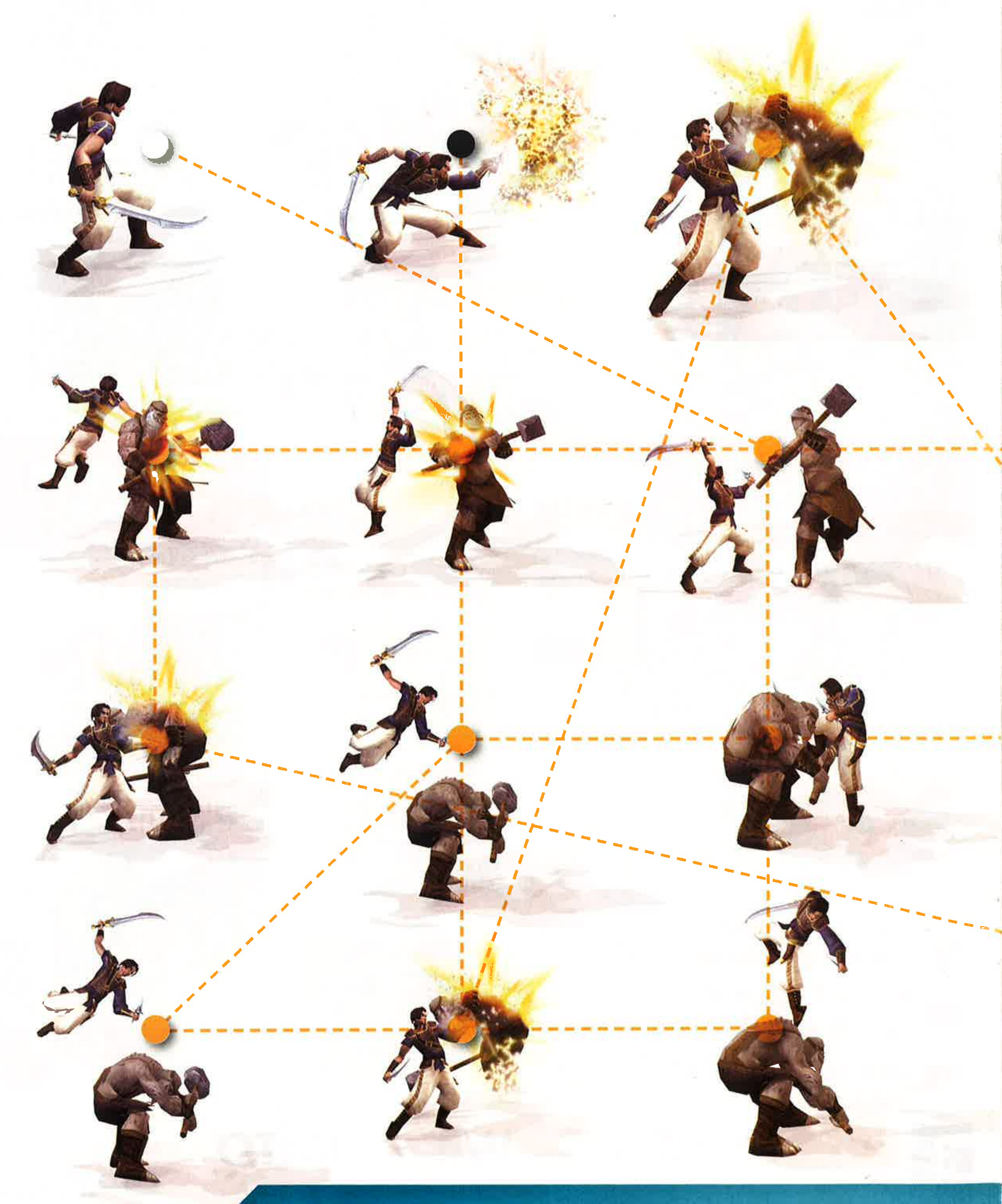














TODO ES CUESTIÓN DE TIEMPO

LAS PARADOJAS Y PARANOIAS CRÓNICAS DE LOS VIDEOJUEGOS

EL TIEMPO ES UN ASPECTO INVISIBLE PERO FUNDAMENTAL EN LOS VIDEOJUEGOS. DESDE SU USO CREATIVO EN UNA AVENTURA, HASTA EL JUGADOR QUE REINICIA SU PARTIDA: EINSTEIN PODRÍA ALUCINAR CON LAS POSIBILIDADES

_BEN REILLY

El tiempo como arma. El tiempo como escenario. Reiniciar, Time Attack, Check point, Salvar Partida: todo en los juegos gira en torno al tiempo. Una cinta de Moebius con forma de pad nos saca de nuestra mundana cuarta dimensión y nos lleva a otra muy distinta, en la que los segundos sólo cuentan tanto como nosotros queramos.

En anteriores saltos cuánticos...

Es evidente que el viaje en el tiempo es una fabulosa excusa argumental para un juego. Desde ***TMNT: Turtles in Time*** (1991) y sus peleas con tipejos de otras épocas (léase los mismos *sprites* pero con un sombrerito), hasta el futuro a evitar en ***Daikatana*** (2000), pasando por los dinosaurios de ***Turok*** (1997), cualquier mamarrachada puede justificarse con un salto al pasado o futuro. No sabemos lo que pasará en el futuro y, para cuando pase, nos da igual, ➲







LA NUEVA GENERACIÓN GRIMGRIMOIRE, CON UNA PIZPIRETA BRUJA QUE SALTA EN EL TIEMPO_



VIAJAR ATRÁS EN EL TIEMPO ES DURO. Sobre todo al recordar cosas como Time Commando para PSone. Todo un bombazo... pero fétido.







IMPONER UN LIMITE DE TIEMPO Dead Rising es como una madre cuando tienes resaca: irritante y molesta. No deja disfrutar de la diversión letárgica.

➔ por lo que podemos comulgar con ruedas de molino en cualquier consola conocida. Pero por más rutilante que suene el concepto de viaje en el tiempo, seguro que poder ir a otras épocas sería un coñazo farragoso: no toques esto, no uses esto otro... Los lectores de *Caballo de Troya* sabemos de lo que hablamos. Los jugadores de ***Time Commando*** (1997), también. Pese a ser la representación jueguil más fidedigna de un posible viaje al pasado, es también la más soporífera: en cada época usamos las armas propias de esa era, pero el viaje parece haber afectado a su ridículo protagonista, de movimientos reumáticos.

Una vez más, los nipones llegan y besan el santo. Salvo apariciones testimoniales en argumentos o desarrollos, no fue hasta 1995 cuando se tomó en serio el concepto transtemporal en un juego. Y cómo no, fue un RPG. ***Chrono Trigger*** planteaba el clásico reto de salvar el futuro con viajes en el tiempo. Más allá de un truco argumental, al viajar a las siete épocas de este juegazo (en una wellsiana máquina del tiempo), alteramos hechos del pasado y del futuro, lo que influye en acciones y reacciones de personajes y escenarios. Y como el tiempo es multilinear, en ***Chrono Trigger*** accedíamos a multiples finales y partidas rejugables. Su sucesor, ***Chrono Cross*** (1995), cambiaría el viaje en el tiempo por dimensiones alternativas, pero sin alejarse demasiado de los principios de su predecesor, ya que las acciones en una dimensión alteraban el otro plano. Y es que el tiempo no es lineal, sino una sucesión de instantáneas, como los fotogramas de una película, que se solapan cual ensaimada al enrollar el film. A partir de ahí, y salvo los citados referentes, no hay un ejemplo reseñable de juego con el viaje en el tiempo como fuerza motora.

La serie Zelda también sucumbió al viaje del tiempo como excusa argumental para su debut tridimensional. En ***Zelda: Ocarina of time*** (1998) no se realizaba un salto en el tiempo que alterase la época, es decir, el escenario,



LOS VIAJEROS TEMPORALES SON UN RECURSO AGRADECIDO EN JUEGOS DE PARCO ARGUMENTO





EL TIEMPO BALA El inclito Max Payne no es sino el modo que tiene la Naturaleza de hacer de este policía su Ángel Exterminador. Max se limita a lanzar balas a todo el que se le acerque, y luego, que Dios vaya eligiendo.



VIAJERO ATRIBULADO EL QUE MÁS, ES TAMBIÉN EL QUE MÁS HA ENREDADO: EL SEÑORITO DON PRÍNCIPE DE PERSIA_

sino que el alterado era el protagonista, que pasaba de la infancia a la edad adulta. Los devaneos espacio-temporales también aparecerían en ***Majora's Mask*** (2000), donde Link era capaz de revivir una y otra vez el mismo día, aprendiendo de sus errores con el fin de evitar un cataclismo que asolaría el mundo.

Demostrando la adaptabilidad de los juegos de acción a este esquema tenemos la saga ***Timesplitters***. De creciente evolución, no es hasta su tercera entrega, ***Future Perfect*** (2005), cuando el concepto cobra verdadera fuerza. Además de ofrecer la posibilidad de viajar a épocas pasadas, la alteración de la dimensión temporal tiene peso en el desarrollo: como era de esperar, Cortez se cruza con su propia persona en sus continuos saltos en el tiempo, e incluso se echa una mano a sí mismo, haciendo oídos sordos a la clásica perorata de «*nunca interfieras contigo mismo al viajar en el tiempo*». El humor del juego diluye un poco las posibilidades de los saltos entre siglos (siempre con una ambientación acertada, pero poco más) en este, por otro lado, más que recomendable *shooter*.

Tiempo invisible y pausible

¿A que no sabíais que una de las primeras consolas fue el vídeo, eh, eh? Con cintas tipo *Quiz* en las que era preciso pausar o avanzar, a lo *Elige Tu Propia Aventura*, o congelar imagen y sonido. Una minimáquina del tiempo, incomparable a otro medio. Este concepto es corregido y aumentado en los videojuegos, y subyace en la interactividad única de éstos: el jugador se aísla de la línea temporal natural para sumergirse en otra independiente, de la que es amo y soberano.

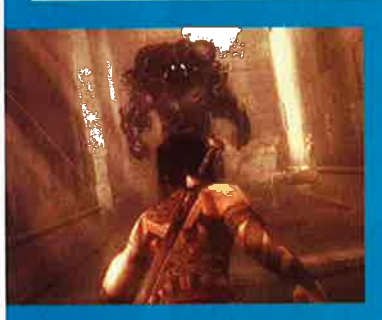
Un constante traslado en el tiempo, ya que podemos detener su avance y retroceder al instante que deseemos. Y lo hacemos con la experiencia de haber visto el futuro, para así alterar su desarrollo. El tiempo, maleable en las consolas, es el verdadero pad de control que ➲

¡NO JUEGUES CON TU YO FUTURO!

Las chanzas transtemporales han dado lugar a un sabroso anecdotario en los videojuegos. A veces son escenas fuera de lugar, otras momentos totalmente épicos, y algunas... bueno, ¿quién no ha metido la pata con esos botones de las máquinas del tiempo, los que dicen No Tocar?



ZELDA MAJORA'S MASK
NINTENDO, 1997. Después de trastear en el tiempo en Ocarina of Time, Link vive su propio Día de la Marmota para evitar que un enorme meteorito destruya el mundo. La caraba.



EL ALMA DEL GUERRERO
UBISOFT, 2004. Los desmanes temporales del Príncipe han creado al Dahaka, guardián del Tiempo mosqueado con el héroe, que ha abusado de las Arenas del Tiempo.



DAIKATANA
EIDOS, 2000. El único juego que ha ilustrado la importancia del viaje en el tiempo, ya que es esencial que alguien pueda viajar al pasado, buscar a Romero y darle dos guantazos para evitar este engendro.



TIMESPLITTERS 3 FUTURE PERFECT
EIDOS. 2005. Eres un guerrero super molón y capaz de viajar en el tiempo, por lo que decides ir a... los 70. Pantalones de campana no casan bien con la ciencia-ficción.



TUROK.
ACCLAIM, 1997. El día que se buscó un voluntario para viajar a la era de los dinosaurios, se escaquearon el marine, el mercenario y el agente secreto. Al final sólo quedaba el indio cherokee. El resto es historia.



EVIDENTE O FIGURADO, EL TIEMPO ES EL VERDADERO NUCLEO DE TODO JUEGO



¿TORTUGAS TRANSTEMPORALES? Todo vale en la cuarta dimensión de las consolas.



COSAS PRÁCTICAS Chrono Trigger nos enseñó dos cosas: a no jugar con el futuro, y a no comer tartas sin pagar en la feria del pueblo.



EL GATO DEL TIEMPO NO ES UNA OBRA DE IBSEN, SINO UN JUEGO DE XBOX CON INGENIOSOS MECANISMOS TEMPORALES_

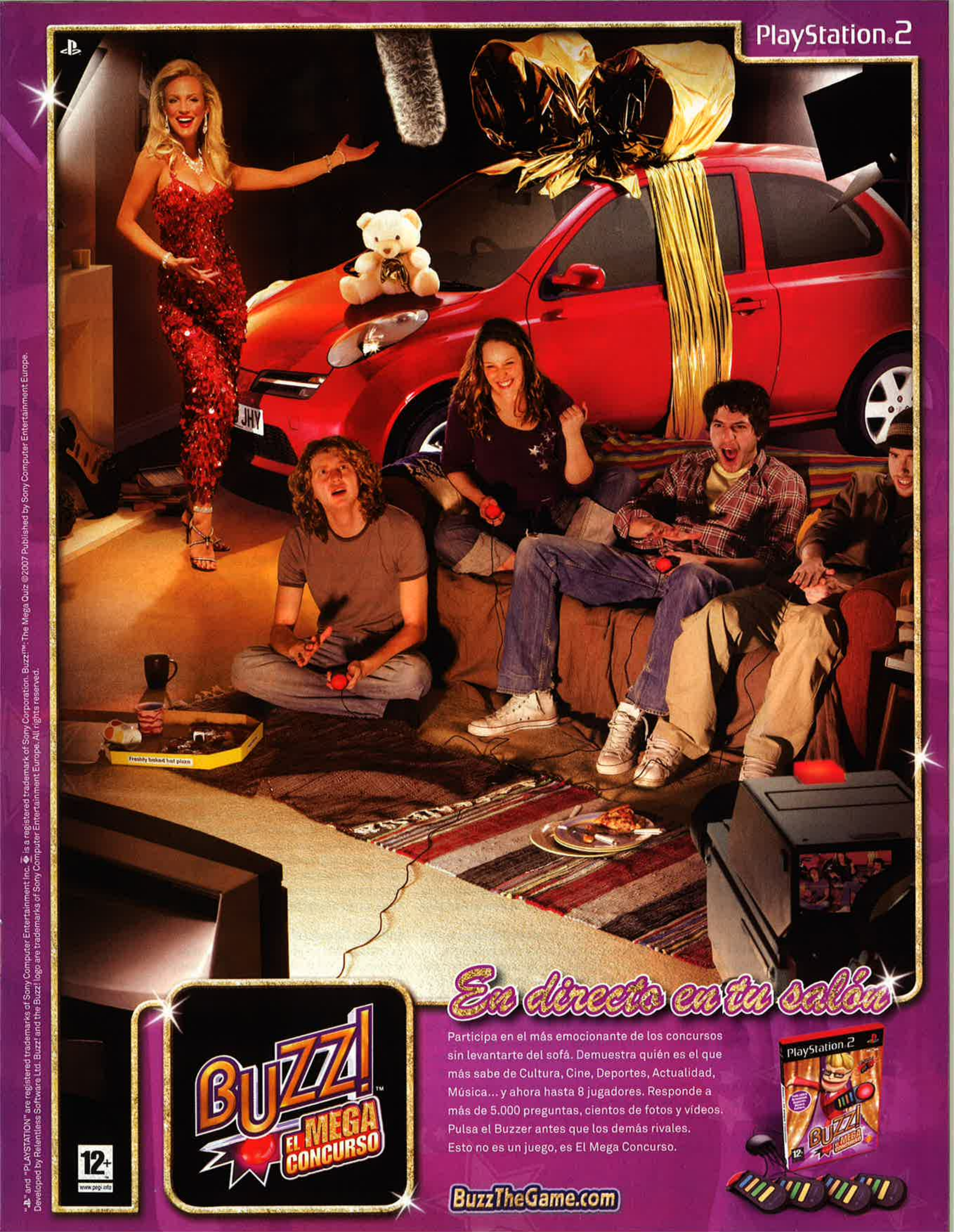
nos permite progresar. Un Día de la Marmota en miniatura, pero voluntario, donde el concepto «línea vital» no tiene cabida, al disponer de ilimitadas oportunidades. El tiempo es siempre nuestro aliado, e incluso una moneda de cambio: los modos Time Attack, especialmente los récords de los juegos de carreras (avanzar en el tiempo/juego para acortar las marcas de tiempo/desarrollo) se basan en la el conocimiento acumulado en estos microviajes voluntarios.

La máxima expresión de esta idea son las partidas adicionales: hemos completado un argumento/línea temporal, lo que nos da no sólo experiencia y conocimiento sobre el futuro, sino también herramientas literales como las armas o habilidades que hayamos conseguido. Nuestra experiencia se convierte en un elemento visible que se añade al total de poder que representamos, para dar lugar a un ser superior que afronta de nuevo el reto. Pero esa superioridad trae una arrogancia inevitable: no queremos repetir el viaje porque ya sabemos todo sobre el futuro. Los juegos *sandbox* como ***GTA*** se alejan de las constricciones temporales que ofrece una línea argumental, y nos proponen una alternativa: disfrutar con libertad y sin control temporal, haciendo lo que queramos durante tanto tiempo como queramos. Pero, ¿qué surge con la restricción forzosa por tiempo? Pues ***Dead Rising*** (2006). Al jugador se le ofrece una variedad casi ilimitada de posibilidades, pero se le constriñe con un límite temporal que le obliga a avanzar. Su *alter ego* es continuamente chinchado por un desagradable invitado (el tiempo) que hace que el jugador ya no decida el cuándo y el cómo.

Hijos de Cronos

El tiempo puede así funcionar como excusa argumental o como elemento implícito en la raiz de los juegos. Pero también puede ser una herramienta más para los progresos del jugador, un objeto físico que altera el desarrollo de la aventura. Se toman como referentes los medios carentes de interacción, como el cine, y se tontea con hechizos que congelan, aceleran o frenan, una constante de la serie ***Final Fantasy.*** Pero quizás el trasvase más definitorio de la gran pantalla a la consola es el Tiempo Bala establecido en el film *Matrix.* La capacidad de hiperralentizar el tiempo, de convertir un segundo en un minuto alcanza una culminación total en un juego. Se trata del Tiempo Bala de ***Max Payne*** (2001) y su secuela (2003), que cumple una triple función. La primera, y evidente, es el espectáculo de convertir a un humano en sobrehumano, con saltos *johnwooescos* de última generación. La segunda es la fijación en el manierismo visual del juego, con sus detalles hiperrealistas. La tercera es el empleo del tiempo como forma de destrucción, un viaje a cámara lenta que sobrevuela el caos. El Tiempo Bala de esta imprescindible bilogía no es sino una percepción alterada, por medio de la ralentización, que evita las consecuencias lógicas del transcurrir convencional del tiempo con una anticipación a los hechos.

En 2003 aparece para **Xbox** otro de los típicos títulos «*soy bueno pero casi nadie me juega*» de la consola de Microsoft, ***Blinx***, que lleva el mecanismo de los videocassetes a



PlayStation.2
En directo en tu salón
Participa en el más emocionante de los concursos sin levantarte del sofá. Demuestra quién es el que más sabe de Cultura, Cine, Deportes, Actualidad, Música... y ahora hasta 8 jugadores. Responde a más de 5.000 preguntas, cientos de fotos y vídeos. Pulsa el Buzzer antes que los demás rivales. Esto no es un juego, es El Mega Concurso.
BUZZ! EL MEGA CONCURSO
BuzzTheGame.com
12+
www.pegi.info
Freshly baked hot pizza
PlayStation 2
"PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™: The Mega Quiz ©2007 Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Relentless Software Ltd. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.







EL TIEMPO PASA Que exista progresión temporal mientras la consola esté desconectada y el jugador hace vida normal es un concepto sin duda goloso, pero por ahora parece verse ligado a juegos evolutivos como Animal Crossing.

EL TIEMPO BALA CREADO EN MATRIX, NO HA TENIDO LA SUERTE DE OTROS JUEGOS EN LOS JUEGOS OFICIALES



LA EVOLUCIÓN Y CRECIMIENTO DEL PERSONAJE Tal y como trata de mostrar Fable, es un planteamiento que aún requiere dedicación y empeño. Traducido: Molyneux, no vuelvas a vendernos la perra de árboles que crecen y otras mentirijillas.

LAS POSIBILIDADES DEL TIEMPO EN LOS JUEGOS SON PRECISAMENTE ESO, INFINITAS

los juegos. Es decir, los principios transtemporales aplicados a un desarrollo. Por ejemplo, la pausa no del juego en sí, sino de los enemigos; la habitual cámara lenta; y un toque brillante: el retroceso temporal aplicado al escenario para reconstruir, por ejemplo, un puente destruido. Aunque el paradigma de este planteamiento instrumental está en una saga definitoria y definitiva.

Príncipe de las Mareas del Tiempo

El argumento de la reciente trilogía del ***Príncipe de Persia*** juega sabiamente con el concepto de viaje en el tiempo para ofrecernos una fábula moral. Comienza con ***Las Arenas del Tiempo*** (2004), una aventura colorista pero atolondrada, donde arranca la imprudencia de desatar dichas arenas... un desaguisado que sólo se arregla con más caos, es decir, viajando atrás en el tiempo. En ***El Alma del Guerrero*** (2006), el propio Tiempo quiere arreglar la pifia que el Príncipe ha provocado eliminándole, mientras que el protagonista resuelve sus problemas con cabezonería y regresando al pasado. Cierra la trilogía ***Las Dos Coronas*** (2005), con el Príncipe enfrentado a sus errores, encarnados en su lado oscuro, y volviendo al inicio. Así, tenemos un argumento que no sólo habla de los riesgos de la alteración temporal, sino que también traza una línea de progresión humana: la evolución de la persona desde la imprudencia, de ahí a la inmadurez, y de ésta a la persona adulta y consecuente.

De este modo, la trilogía ***Príncipe de Persia*** aporta un cuarto concepto del tiempo, más allá del escenario, su instrumentalización o su presencia implícita. La saga habla del tiempo como evolución, al tomar a un personaje en un punto y desarrollarlo hasta un futuro en el que se define como persona. A día de hoy este fenómeno no se ha dado en ningún otro juego, serie o franquicia, más allá del habitual «*el prota lleva ahora un parche porque en la anterior entrega le salió un orzuelo*». Pero hay más. Oh, vaya si lo hay...

El Príncipe usa un objeto único, la Daga del Tiempo, para manipular el continuo espacio-tiempo, de un modo que sólo podemos definir como la sublimación de los supuestos temporales en los juegos. ¿Retroceder si cae en una trampa? La última definición de reiniciar la misión, con un solo botón. ¿Acabar con los enemigos a hipervelocidad? El equivalente a saltar las secuencias y avanzar en el tiempo. ¿Cámara lenta? Una versión remozada de la Pausa, pero con efectos prácticos.

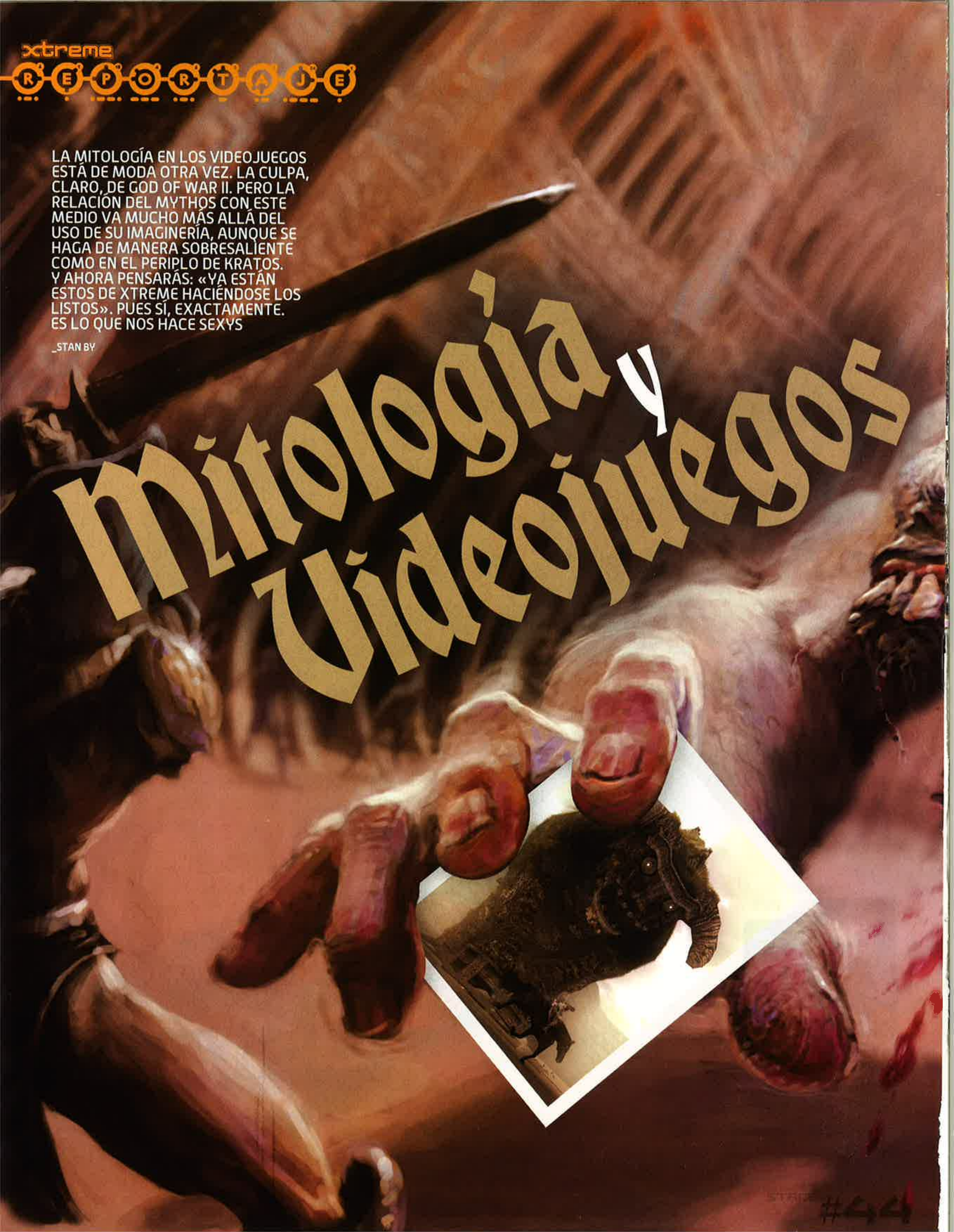
Epílogo: tiempo al tiempo

Y con todo, esto no es nada. Nos dejamos en el tintero conceptos como el del tiempo ajeno al jugador (el de ***Animal Crossing***, por ejemplo), o las posibilidades que puede ofrecer la aplicación de los esquemas evolutivos temporales de la realidad al videojuego, como los tímidos comienzos de ***Fable*** (2004), o la parodia del Tiempo Bala de ***Viewtiful Joe*** (2003). Tanto para los más literales y literarios como para los que leen entre líneas temporales, aún quedan una miriada de posibilidades con la danza Tiempo-Juegos, que han de bailar su vals interdimensional con nosotros en un instante eternamente congelado.

LA MITOLOGÍA EN LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ DE MODA OTRA VEZ. LA CULPA, CLARO, DE GOD OF WAR II. PERO LA RELACIÓN DEL MYTHOS CON ESTE MEDIO VA MUCHO MÁS ALLÁ DEL USO DE SU IMAGINERÍA, AUNQUE SE HAGA DE MANERA SOBRESALIENTE COMO EN EL PERIPLO DE KRATOS. Y AHORA PENSARÁS: «YA ESTÁN ESTOS DE XTREME HACIÉNDOSE LOS LISTOS». PUES SÍ, EXACTAMENTE. ES LO QUE NOS HACE SEXYS

_STAN BY

Mitología y Videojuegos





El mismo concepto de fantasía, como veremos en un momento, deriva y confluye con el fenómeno mitológico, en una elipse plagada de hallazgos. Pero cada cosa a su tiempo. Lo que resulta obvio es que la mitología, en sentido amplio, y en sus muchas vertientes regionales, aparece, salpica o se aplica directamente para dar forma a muchos videojuegos. El ejemplo más evidente sería ***God of War***: el relato que encierran sus dos entregas, en los que tal vez sean los mejores juegos de acción que se han parido para **PS2**, no es más que una revisitación de todo el panteón divino grecorromano. Jugando con sus mitos y retorciéndolos, ofrece no sólo una experiencia de intensidad abrumadora y un espectáculo visual mesmerizante, sino una reflexión acerca de conceptos como el poder, el destino y unos cuantos tópicos visitados por la literatura y el folclore desde que los hombres dejaron de despiojarse los unos a los otros.

Pero, aunque tal vez no con la misma vehemencia que ***God of War***, muchos otros juegos han hecho un uso extensivo de cuadros mitológicos: clásicos (como los entendemos aquí, es decir, griegos y romanos) pero también nórdicos, celtas, etc. Hacer una lista con ánimo completista sería, lamentablemente, un desperdicio de espacio. Pero es de rigor que visitemos unos cuantos:

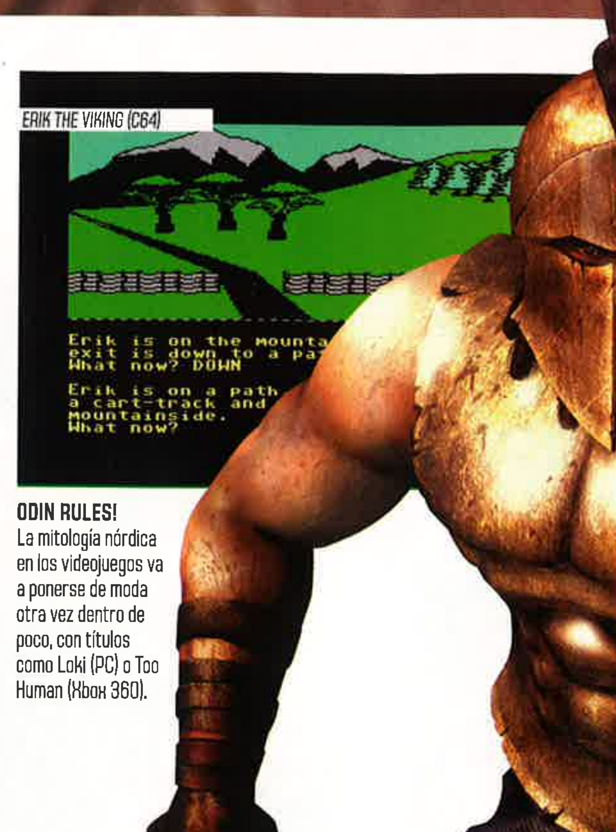
Los primeros ejemplos los encontramos en las numerosas aventuras textuales de principios de los ochenta. En 1983 tenemos dos: ***Valhalla*** -ambientado tanto en Midgard como Asgard, donde había que ayudar a diferentes dioses-, y ***Perseus and Andromeda***, una aventura conversacional basada en el mito de Perseo. Otros juegos de la década, del mismo género, adaptaron mitos nórdicos (***Erik The Viking***, 1984) y también celtas (***Tir Na Nog***, 1984, y ***Dun Darach***, 1985, basados ambos en la leyenda de Cúchulainn).

Desde mediados de los ochenta aparecieron varios juegos de acción y plataformas con la mitología como base: juegos como ***Athena*** (1986), protagonizado por la diosa en cuestión; los españoles ***Hundra*** (1987), con una heroína enfrentada a los dioses nórdicos (Kratos no fue el primero en rebelarse, claro que no) y el horrible ***Ulises*** de nuestra amada **Opera Soft** (1989); o el mismísimo ***Prince of Persia*** (1989), tocando mitos arábigos menos conocidos por estos lares. Sería destacable también, no tanto por su calidad como por su planteamiento, ***The Battle of Olympus*** para **NES** (1988): un juego que usaba el mismo motor



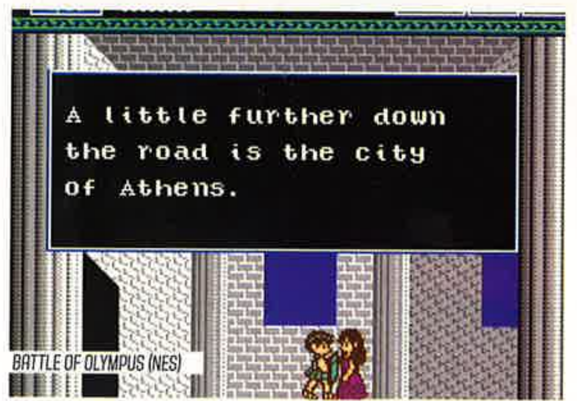
MITOS CRISTIANOS CUÁNTAS HORAS HABREMOS PASADO DÁNDOLE VUELTAS A UNO DE LOS MITOS CRISTIANOS MÁS IMPORTANTES: EL SANTO GRIAL

LA ULTIMA CRUZADA (DOS)



ERIK THE VIKING (C64)

ODIN RULES!
La mitología nórdica en los videojuegos va a ponerse de moda otra vez dentro de poco, con títulos como Loki (PC) o Too Human (Xbox 360).



BATTLE OF OLYMPUS (NES)



VALHALLA (SPECTRUM)

que ***The Legend of Zelda 2: The Adventure of Link*** y que, en resumidas cuentas, venía a ser un trasunto del juego del que partía pero cimentado sobre mitología clásica (la chica del héroe de turno es secuestrada por Hares y se lía la marimorena).

Rozando el mito

Queda claro que ***God of War*** no es pionero en esto (en la elección de la mitología como base… el cómo la usa es otro cantar). Pero los ejemplos de empleo de los mitos no se reducen a juegos cuya ambientación es mitológica o que emplean héroes legendarios. Muchos otros títulos a lo largo de la historia del videojuego tocan más o menos tangencialmente mitos mucho más variados: unos añaden pequeñas referencias aquí y allá, y otros basan sus líneas argumentales (y normalmente, por tanto, sus escenarios) en folclore legendario, pero se alejan del relato estrictamente mitológico.

YA EN LAS PRIMERAS AVENTURAS CONVERSACIONALES APARECEN LOS MITOS

Un ejemplo evidente: ***Tomb Raider*** (1996). Otro igual de claro: Indiana Jones, cuya primera aparición en consolas fue ***Riders of the Lost Ark*** en 1982. Tanto las historias del primero - que saquean (sin ánimo de ofender, ni mucho menos) mitos variadísimos, como cultos amerindios, panteones clásicos, leyendas atlántidas–, como las del segundo – mucho más vinculadas a la mitología judeocristiana – tratan los mitos desde una perspectiva moderna. Es decir, como parte de la historia ,y convirtiéndolos en realidad sólo como elemento narrativo o lúdico. La diferencia con juegos cuyo plano de existencia es lo mítico parece clara.

En esta línea podemos encontrar, seguramente, centenares de juegos, de los géneros más diversos, desde algunas aventuras de **Sierra** (como la serie ***Gabriel Knight***, con elementos de vudú en alguna entrega o de cristianismo legendario en otras) a juegos más recientes como ***Turok: Dinosaur Hunter*** (mitos amerindios) o el mismísimo ***Prey*** (*sci-fi* aparte, también imbuido de folclore amerindio), pasando por un género muy particular: los God Games.

Estos, iniciados por ***Populous*** (***Sim City*** aparte), implementan desde el principio la mitología de las civilizaciones. Se juguetea con temas y aspectos míticos, pero tratados desde una posición casi historiográfica (como hacen ***Civilization***, 1991, o ***Age of Empires***, 1997). La cosa cambia cuando el género comienza a estar sobado y el componente divino crece.

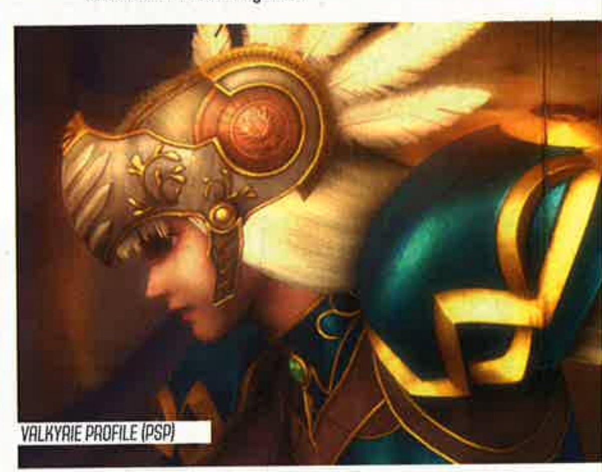
AGE OF MYTHOLOGY (PC)

GO, TITAN, GO De acuerdo, las representaciones de titanes y otros dioses en juegos de estrategia dejan un poco que desear.



ASCII AL PODER Ragnarok, también conocido como Valhalla, era un juego roguelike de ambientación mitológica. Si queréis más información, tenéis un intenso estudio sobre el género en este mismo número.

PREY (XBOX 360)



RUBIAS Y TEUTONAS Bueno, poco teutonas aparecían las hijas de Odín en la serie de Square Enix. Con lo que nos gustan estas mozas.

Aparecen así títulos como ***Master of Olympus: Zeus***, publicado por **Sierra** en 2000 dentro de la serie ***City Building***, o ***Age of Mythology***, de 2002. En este último, el jugador puede ir eligiendo dioses a los que su civilización rendirá culto, existiendo en el juego, además, un sistema de favores divinos. Mencionemos finalmente el complejo ***Black & White***, un juego de estrategia en el que podemos escoger entre ser un dios bondadoso o una divinidad castigadora.

Volvemos, pues, a la mitología como hábitat en el que se construyen historias, y los juegos que se acogen a esta premisa –existir en un plano mitológico– siguen produciéndose sin falta año tras año. Desde curiosidades como el ***Ragnarok*** de 1992 (un experimento *roguelike*) a grandes éxitos como los evidentes ***God of War***, ***Okami*** (una auténtica, y dulce, sobredosis de mitología japonesa) u otros más discretos como ***Spartan Total Warrior*** (de 2005), el juego de rol masivo ***Dark Age of Camelot*** (con su explotación intensiva de mitos celtas, sajones y nórdicos) o los ***Valkyrie Profile*** (1999 y 2006), en los que una valkiria recolecta almas de guerreros muertos para el Ragnarok.

Mitologías contemporáneas

Pero cuando la cosa se pone realmente interesante es al curiosear en el mito como influencia. Existe un fenómeno en nuestro siglo realmente fascinante (aunque a veces de resultados plomizos): la creación de nuevas mitologías, cuyo origen no es puramente folclórico, sino más bien fruto de una iniciativa personal que va contaminando a grupos de aficionados. El fenómeno en cuestión lo encontramos en un género literario muy cultivado en el siglo XX, el fantástico, y sus frutos míticos los podríamos rastrear desde dos focos principales: los *pulps* americanos (donde cuajó y se diseminó en otros géneros: la ciencia ficción y el terror) y varios círculos literario-universitarios europeos. Para resumir, daremos dos nombres: **Tolkien** y **Robert E. Howard**. De sus obras, especialmente del primero, deriva todo un género lúdico como es el rol fantástico-épico (tan cultivado dentro de los videojuegos), desde el primer *Dungeons&Dragons* de papel y boli hasta el reciente ***Oblivion***.

J.R.R. TOLKIEN: EL RECICLADOR MITOLÓGICO POR ANTONOMASIA

Tolkien y **Howard** crearon un universo propio muy bien cimentado. En el caso del escritor inglés, hasta un punto enfermizo, creando lenguas completas, elaborados panteones deídicos... Pero, en ambos casos, la base procede de reformulaciones de otras mitologías (escandinava, anglosajona). Es fácil rastrear el origen de muchos personajes y dioses de ambos autores hasta sus contrapartidas, digamos, clásicas.

No son las únicas mitologías contemporáneas: mucho podríamos hablar de, por ejemplo, los tebeos de superhéroes, de cómo reciclan mitos clásicos con alegría lozana y de cómo conforman nuevos personajes arquetípicos que algunos consideran como la auténtica mitología del siglo XX. O de otros autores como **Lovecraft** o, incluso, **Clive Barker**, con sus mitos del horror (cuadro al final). Pero ➔





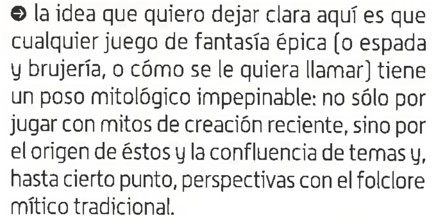
APILANDO MITOS La última entrega basada en la Tierra Media es un MMORPG que algunos no debemos probar. Por prescripción facultativa.





ARQUETIPOS Link es un gran ejemplo de Monomito y arquetipo narrativo.





la idea que quiero dejar clara aquí es que cualquier juego de fantasía épica (o espada y brujería, o cómo se le quiera llamar) tiene un poso mitológico impepinable: no sólo por jugar con mitos de creación reciente, sino por el origen de éstos y la confluencia de temas y, hasta cierto punto, perspectivas con el folclore mítico tradicional.

LOS LUGARES COMUNES DEL RELATO MITOLÓGICO SE RECICLAN CONSTANTEMENTE EN VIDEOJUEGOS CON VOCACIÓN NARRATIVA

Dame una odisea y llámame tonto

Ricemos más el rizo en el que nos hemos metido. La influencia mitológica en los videojuegos – y, qué demonios, en todo medio narrativo: literatura, cine, cómic- va más allá de su uso directo, tangencial o reformulado. El relato mítico está en la misma base de una enorme cantidad de tópicos. El célebre **Joseph Campbell**, experto en mitos y religión comparada, elaboró en su libro *El Héroe de las Mil Caras* (1949) la teoría del Monomito. Al grano: el Monomito, también llamado *Hero's Journey* (o viaje iniciático), es una estructura a la que se ciñen un buen puñado de mitos de diferentes tradiciones. **Campbell** especificó las etapas y subetapas del viaje, y ciertamente figuras tan diversas como Jesucristo, Ulises, Moisés, Prometeo, Beowulf o Buda se ciñen fácilmente a su estructura. Si aplicamos el Monomito a relatos actuales de la cultura pop, no debería sorprendernos que personajes como Neo, Luke Skywalker, Link o Ryo, de ***Shenmue***, encajen más que holgadamente en esta teoría. El mismísimo *El Señor de los Anillos* contiene casi más Monomitos que personajes...

La conclusión es que el tópico narrativo del viaje iniciático tiene una base mitológica evidente. Yendo más allá, la raíz de esa base multilateral habría que buscarla en el mismo subconsciente humano: relatos arquetípicos como el Monomito de **Campbell** responden a inquietudes esenciales del hombre. En este sentido, y aquí le pegamos el tijeretazo a nuestro nudo gordiano de una puñetera vez, no sólo los juegos basados en viajes iniciáticos tienen relación con la mitología. Los lugares comunes del relato mítico se reutilizan constantemente, y salpican tal cantidad de historias que tendemos a ignorar la relación. Los relatos fundacionales o apocalípticos son recurrentes en el fantástico, así como otros arquetipos campbellianos. Siendo más específicos, muchos personajes se crean directamente con el panteón mitológico en el horizonte: Kain y Raziel, de ***Soul Reaver***, por ejemplo, son figuras edípicas en el sentido clásico del término. Amarradas a la fatalidad, incapaces de escapar a su destino. Ahora, contemos cuántos personajes de videojuego se ajustan a esa descripción. Faltan dedos, ¿verdad?


NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES
Llega a ser el alumno Ninja más conocido de la Aldea Oculta de la Hoja trabajando en equipo con Sasuke, Shikamaru, Neji y Choji, y utilizando sus habilidades personales para derrotar a sus astutos y mortales enemigos.
10 HIT!
Desata el poder del Zorro Demonio de Nueve Colas. Crea nuevos combos encadenando ataques y perfecciona tus habilidades mientras desentrañas todos los secretos de las Crónicas Uzumaki™.
3 HIT!
Un ninja debe ser astuto además de rápido y poderoso. Personaliza la fuerza, la estamina y los ataques especiales de Naruto para crear nuevas habilidades que te den la ventaja en los combates.
HIT!
LLEGA UN MOMENTO EN QUE CADA ESTUDIANTE DEBE ENFRENTARSE A SU AUTÉNTICO DESTINO... Y ESE DESTINO PUEDE SER LA ÚNICA ESPERANZA DE LA ALDEA.
SÉ UN HÉROE. VIVE LA AVENTURA.
PlayStation 2
NARUTO : Uzumaki Chronicles
BAN DAI
12+
¡YA A LA VENTA!
PlayStation 2
12+
www.pegi.info
© 2002 MASASHI KISHIMOTO. All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by Atari Europe SASU
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
www.atari.com
BAN DAI
BANDAI NAMCO Games

Mitos Impíos

DEBERÍA SER UNA CARACTERÍSITICA DEL SIGLO XX A ESTUDIAR POR GENERACIONES FUTURAS

A la creación de nuevas mitologías, me refiero. **Tolkien**, **Howard**, **Marvel**, **DC**... Seguramente la transición a modelos industriales de la literatura y el nacimiento a su sombra del cómic hayan facilitado que algunos universos personales enloquecidamente complejos se incorporen a la imaginería popular. Con tanta fuerza, o más, que los mitos clásicos. Pero quien suscribe tiene debilidad por otro panteón de contrapartida difícil en la tradición: el creado por el escritor americano **H.P. Lovecraft**. Además de creador del terror moderno, del horror físico, concibió en sus relatos un universo de pesadilla plagado de dioses primordiales extraterrestres, a los que sólo los necios o los locos podrían rendir culto. Era la perversión definitiva del concepto de dios y, realmente, una eficaz herramienta para causar pavor y brutal desamparo. Otros autores, como **Clive Barker**, han jugado con ideas similares, presentando seres y planos existenciales de viciados tintes divinos...

YA LO DECÍA ABDUL Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. Queda claro, ¿no?



PINHEAD Sobran las presentaciones. Y no, no vamos a hacer un chiste sobre los clavos. Diablos, ¿somos tan obvios?



LOS MITOS DE CTHULHU Así llamó August Derleth, amigo de Lovecraft y recopilador de su obra, al universo creado por el escritor de Providence. Cultivados por varios escritores de su círculo y por el propio Derleth, su influencia en el terror contemporáneo es innegable.







Defiende. Ataca. ¡Chuta!



Lleva toda la emoción del fútbol a tu salón con el primer título de Wii para jugar on-line, y diviértete al estilo Mario: ¡Sin reglas! Siente cómo vibra el terreno de juego. Sorpréndete con las habilidades especiales de los personajes más famosos de Nintendo. Además, vía Wi-Fi, con Wii vive tu deporte favorito con hasta tres jugadores más ¡como nunca lo has hecho!



El mando de Wii también responde a movimientos cortos y precisos.







www.wii.com




```
//////////////////////////////////////////////////////////////
..............................................................
...RRRRRRR.........OOOO.........GGGGGG....UUU....UUU...EEEEEEE.
...RRR..RRR......OOO..OOO.....GGGGGGGG....UUU....UUU...EEEEEEE.
...RRR...RRR....OOO....OOO...GGG..........UUU....UUU...EEE.....
...RRR....RRR...OOO....OOO...GGG..........UUU....UUU...EEE.....
...RRR....RRR...OOO....OOO...GGG..........UUU....UUU...EEE.....
...RRR...RRR....OOO....OOO...GGG..........UUU....UUU...EEE.....
...RRR..RRR.....OOO....OOO...GGG...GGGG...UUU....UUU...EEEEEE..
...RRRRRRR......OOO....OOO...GGG...GGGG...UUU....UUU...EEEEEE..
...RRR..RRR.....OOO....OOO...GGG....GGG...UUU....UUU...EEE.....
...RRR...RRR....OOO....OOO...GGG....GGG...UUU....UUU...EEE.....
...RRR....RRR...OOO....OOO...GGG....GGG...UUU....UUU...EEE.....
...RRR....RRR...OOO....OOO...GGG....GGG...UUU....UUU...EEE.....
...RRR....RRR...OOO....OOO...GGG....GGG...UUU....UUU...EEE.....
...RRR....RRR....OOO..OOO.....GGG...GGG....UUU..UUU....EEEEEEE.
...RRR....RRR......OOOO.........GGGGGG.........UUUU.....EEEEEEE.
..............................................................
......////\\\\................................................
...../........\---------------------------------------------------
..../.....*....+........^^^^^^^^^^^^^^^^..........................
....\..........+................................|-----+-+-+-+-+-+-+-+
.....\......<../--------|--------------|+++|..................
......\\\\////..........................|...|..................
-------------------------|..............|...|..................
..................@......|..............|..---------|..........
....$...|----------|.....|..............|...........|..........
........|..........|.....|--------------|..---------|..........
........|..........|##.##.......##....##...|...................
........|..........|##.##.#####....##.##...|...................
........|..........|##.....#########.##....|...................
........|..........|#######.....O####.....)|...................
........|..........|-----------------------|...................
--------|.....................................................
```

ROGUELIKES: PEQUEÑOS MUNDOS INFINITOS

_MR WINTERS

LA DE LOS ROGUELIKES ES UNA HISTORIA DE EXCESOS. JUEGOS QUE LLEVAN 20 AÑOS DE DESARROLLO CONSTANTE, CON UNA PARROQUIA FIEL Y DE LOS QUE MUCHOS NO SABEN NADA

Da vértigo asomarse al mundo de los *roguelikes*, auténticas momias que conservan mayor vitalidad que la que se encuentra en muchos juegos comerciales actuales. Asusta pensar hasta qué punto su nacimiento y evolución ha vertebrado, definido y encorsetado uno de los géneros más importantes y prolíficos de la industria: el RPG. Nacen en 1980, cuando un programador veinteañero de la Universidad de Berkeley, **Ken Arnold**, crea una librería de funciones para el lenguaje C que permite a un programa colocar un carácter ASCII en un punto concreto de la pantalla.

Aquello posibilitaba «dibujar» sobre las pantallas de las terminales **Unix** y **Apple-II**, máquinas que no tenían capacidad gráfica alguna: en aquel momento el concepto de «gráficos generados por ordenador» no existía para ordenadores personales y únicamente se daba en las máquinas de arcade. Así creo **Arnold**, junto a sus colegas **Michael Tory** y **Glenn Wichman**, un mundo de fantasía heroica directamente inspirado en los juegos de rol de papel y dados (el recién nacido *Dungeons&Dragons*), y que tomaba el relevo de las entonces imperantes aventuras de texto (***Adventure***, ***Zork***...) a las que eran aficionados los tres amigos.

Rogue era un juego de exploración y combate, para un sólo jugador, en el que un héroe, turno a turno, recorría una serie de *dungeons* de trazado generado aleatoriamente, y se enfrentaba a diversas criaturas y peligros, mejorando su equipo y características en el proceso. Toda la fuerza del juego de rol tradicional estaba encerrada en aquellas mazmorras trazadas en ASCII: la personalización de características, las clases y razas, la magia, el sistema de combate...

Rogue triunfó en el entorno académico y fue masivamente pirateado. No dio ni un duro. La distribuidora, **Epyx**, fue a la quiebra y dos de sus creadores no volvieron a trabajar nunca más con videojuegos. Pero la semilla ya había germinado. Los sucesores, denominados *roguelikes* en honor al padre primigenio, llegaron por docenas durante los siguientes años: ***Hack***, ***Larn***, ***Telengard***, ***Moria***... y más tarde ***AngBand***, ***ToME*** y,

LINLEY'S DUNGEON CRAWL (1995) La cara amable de NetHack: interfaz de ratón integrado, tres tipos de vista (tty, 2d o isométrico), mejor balance de elementos... Es perfecto para iniciarse en la región roguelike.





ANGBAND (1990) REVISIÓN DEL CLÁSICO MORIA ALTAMENTE «TOLKIENIZADO», HA DADO UN MILLÓN DE HIJOS

HIJOS DE LA ARROBA

Larga es la sombra del *roguelike*, subgénero imperecedero cuya estructura básica, abrirse camino a porrazos a través de un entorno limitado, acumulando equipo y mejorando el personaje en el proceso, es la base misma del juego de rol. Así, es lógico comprender hasta qué punto un clásico como ***Diablo*** fue, en esencia, un *roguelike* tuneado, embellecido, adaptado a una interfaz tridimensional y convenientemente castrado, ya que en ***Diablo*** la muerte nunca es permanente. Una concesión a unos jugadores mimados por una industria que lo último que quiere es torturar a sus clientes. Sin embargo, para el jugador curtido resultará un gratificante desafío enfrentarse a un juego que no permite errores: se perpetúa la estela del *roguelike* ortodoxo en títulos comerciales recientes como ***Pokemon: Mundo Misterioso*** o ***Izuna: Legend of the Unemployed***, de temáticas infantilizadas y reducida complejidad, pero con *dungeons* aleatorios y muerte (semi)permanente.



finalmente, ***NetHack***, posiblemente el *roguelike* más importante, suma de todos los demás y epítome del género.

Lo primero que llama la atención son los *interfaces tty* (teletexto), que aún muchos jugadores prefieren a las versiones *bitmap* y 3D, en los que el héroe está representado por una arroba, las puertas por puntos, una «D» es un dragón, una «g» un goblin, etc. Esto ha permitido adaptar estos juegos a todas las plataformas imaginables; desde simples calculadoras con pantalla, dispositivos *braille*... hasta las últimas consolas portátiles de **Sony** y **Nintendo**.

A qué huele un *roguelike*

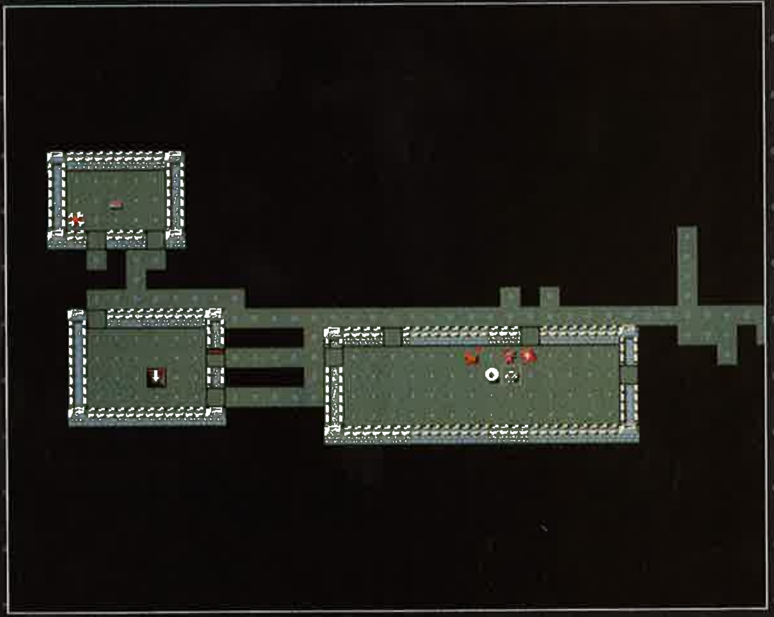
Esta representación simbólica, en contraposición con la icónica a la que estamos acostumbrados, es sin duda el primer escollo con el que se topará el novato. Y después llegará la altísima, absurda dificultad del juego, el grado de dedicación y sufrimiento, rallante con el masoquismo, que exigen al jugador. Nacidos en tiempos en los que conceptos como «curva de aprendizaje» o «nivel de dificultad» estaban todavía en pañales, los *roguelikes* no muestran piedad alguna con sus jugadores: complejidad de manejo (con infinidad de comandos y combinaciones), gráficos más que obtusos, mapas, enemigos y efectos aleatorios generados mediante algoritmos procedurales (rejugabilidad en estado puro). Pero, sobre todo, una dificultad tal que ninguno de los tres programadores del ***Rogue*** original logró nunca terminar el juego. Entra en escena el concepto de *permadeath*, o muerte permanente, otro de los distintivos del género: sólo existe un salvado, que es automáticamente destruido si el personaje muere. Sin continuación alguna posible. Sin piedad. El trabajo de semanas



VULTURE'S EYE, EL SKIN MÁS AVANZADO PARA NETHACK (1987)



EL DESARROLLO OPEN SOURCE ES FUNDAMENTAL PARA EL GÉNERO. AQUÍ, COLECCIÓN LIBRE DE ARTE PARA SKINS DE NETHACK



LIBERADOS DE TODA SERVIDUMBRE GRÁFICA Y ARGUMENTAL, MUESTRAN DESNUDOS LA ESENCIA MISMA DE LA JUGABILIDAD



puede irse al garete por un trago a la poción equivocada o un tropezón en la escalera. La muerte en un *roguelike* acecha en cada esquina, y tener que huir para salvar la vida es más que frecuente. Nunca una simple «D» te habrá dado tanto miedo.

Liberados de toda servidumbre gráfica y argumental (la narratividad es normalmente inexistente) y siendo la inmensa mayoría proyectos *freeware* y *open-source* con muchos años de desarrollo detrás, los *roguelikes* muestran desnudos la esencia misma de la jugabilidad. ***NetHack*** (1987) ofrece a sus jugadores una sensación de libertad que brilla por su ausencia en los modernos trenes de la bruja de gráficos hiperrealistas y escenas guionizadas. La gran cantidad de comandos y sus combinaciones posibilitan la acción más extravagante en que pueda pensar el jugador. Programados hasta el mínimo detalle por unos desarrolladores que son sus mayores fans, resulta casi imposible encontrar una acción o circunstancia que no pueda tener lugar entre los gélidos muros ASCII. Combinaciones imposibles de objetos mágicos, situaciones grotescas y enrevesadas con muertes peripatéticas como la que nos describe nuestro lector el **Sr. Powerhead**, fan del género que nos ha ayudado a adentrarnos en estos pequeños y crípticos mundos infinitos: atrapado entre bloques de cemento, su personaje bárbaro de alto nivel utiliza una varita mágica para transformar la roca en carne y abrirse paso... comiéndose las paredes. Y muere de indigestión. Como un sádico maestro, el buen *roguelike* siempre sorprenderá a su jugador con una dosis extra de crueldad. Así nacen proyectos como *YASD* (*«Yet Another Stupid Death»*), una colección de muertes ridículas protagonizadas por heroicas arrobas, y toda suerte de mitos y leyendas relacionadas con el género: pociones de orina, personajes vegetarianos, gnomitos genocidas... Y expresiones como «*menear el pollo de goma*»: utilizar, protegido con guantes de goma, el cuerpo de una *cockatrice*, de contacto petrificador, como arma contundente con sorpresa.

Y no es únicamente la brillante mecánica de estos juegos imposibles lo que genera esta mitología. Los propios jugadores, quizás enloquecidos por el propio juego, realizan competiciones absurdas que llevan al límite las mecánicas del mismo: métodos para que el personaje viva eternamente, o supere el juego sin probar bocado, o haciendo voto de pobreza... Si la grandeza de un juego se mide por las historias que genera entre sus jugadores (blogs, *youtubes*, grupos de noticias...) los *roguelikes* son venerables y gigantescos enanos.


LocoRoco
TM
mui mui!
Yahooo!
mui mui!
gufufufu
♪
!
toge! toge!
toge! toge!
toge! toge!
toge! toge!
♪



LOCOROCO

De aspecto engañosamente sencillo (la dificultad se dispara en las últimas fases hasta niveles inconcebibles), pero simpático hasta niveles agradablemente narcóticos, LocoRoco sigue siendo, un año después de su lanzamiento, uno de los mejores y más originales juegos para la portátil de Sony. Partiendo de una mecánica tan peculiar como única (no se trata de mover a los melifluos protagonistas, sino de inclinar el accidentado mundo que habitan), propietario de una de las mejores bandas sonoras que se recuerdan (obra de Nobuyuki Shimizu y Kemmei Adachi en un idioma inventado mucho más delirante que el simmish), LocoRoco sigue siendo hoy una apuesta segura si tienes una PSP. Además: ¿cómo resistirse a un juego íntegramente protagonizado por puñeteros smilies?



THE DARKNESS

VEINTIÚN AÑOS Y UNA MALDICIÓN ANCESTRAL LLAMANDO A LA PUERTA. PERO TODO ESTO YA DEBERÍAIS SABERLO. LO IMPORTANTE: HEMOS PROBADO EL NUEVO JUEGO DE STARBREEZE

_STAN BY

_GÉNERO **OSCURIDAD EN PRIMERA PERSONA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **2K GAMES**
_DESARROLLADOR **STARBREEZE STUDIOS**
_JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.2KGAMES.COM/THEDARKNESS**

VERSIÓN COMENTADA



ABRE ESA BOQUITA La acción en The Darkness es una hábil mezcla de tiros y poderes sobrenaturales. No obstante, como shooter convencional aguantaría el tipo perfectamente, con movimientos y ataques especiales y una infraestructura pistolera cuidada.



HAY COSAS QUE NO PUEDEN DEJARSE EN MANOS DE UN CRÍO. ¡MIRA CÓMO LO PONE TODO!_

La frase más oída en la redacción en el momento de probar por primera vez The Darkness (os podéis imaginar: uno pone el juego y varias personas se arremolinan alrededor al son de «*a ver, a ver*») fue, seguramente: «*vaya, va sobradito de gráficos, ¿eh?*». Literalmente o con alguna variante. Y lo cierto es que sí, ***The Darkness*** entra primero por los ojos, como una locomotora sobrerrevolucionada silbando orgullosamente «*aquí estoy yo con el motor echando humo*». Desde la primera secuencia -la que presenta a Jackie en el asiento trasero de un coche, aturdido, recibiendo la terrible noticia en el día de su cumpleaños de que su tío Paulie ha puesto precio a su cabeza-, ***The Darkness*** muestra un vigor gráfico completamente impresionante. Qué demonios: completamente arrollador.

Con algún pero, eso sí. En algún momento hemos visto vacilaciones en alguna textura y algún *glitch* puntual. Sin embargo, somos conscientes de estar ante una beta, y estamos completamente seguros de que se arreglará en las últimas fases de pulido. Aunque, personalmente, a mí me da un poco igual. Soy de los que son capaces de perdonar numerosos defectos si un juego es capaz de convertirse en un transmisor potente.

Y esto es precisamente lo que hace ***The Darkness***. Quien se haya quedado atascado en el tema gráfico, ya le adelanto que no es, ni mucho menos, la única baza de este juego. Aunque, motores gráficos mastodóndicos un poco al margen, lo siguiente en nuestra lista de aciertos manifiestos sigue teniendo que ver con lo visual.

What a wonderful town!

La historia de ***The Darkness***, su tono, está fuertemente ligado a su escenario: la ciudad de Nueva York. Jackie es un matón de la mafia neoyorkina al que el jefe de la familia, su tío Paulie, quiere ver muerto. Jackie, mientras va descubriendo las sombras y luces de sus ➲

EL ESTÁNDAR VISUAL EN LA NUEVA GENERACIÓN NO HACE MÁS QUE CRECER

LOS CREADORES DEL CÓMIC

La serie The Darkness fue creada en 1996 a partir de ideas que Marc Silvestri llevaba años rumiando (como explica en la entrevista). Para que la cosa cristalizara, Silvestri contó con la ayuda de otros dos creadores: David Wohl y Garth Ennis. El primero fue también co-creador y guionista principal de Witchblade, otra de las series más notables de Top Cow. Por su parte, Garth Ennis tiene una variada trayectoria como guionista y disfruta ampliamente de las simpatías de lo más granado de Xtreme. Series propias como Predicador o War Stories, o sus excelentes trabajos en otras como Hellblazer o The Punisher no le harán ganar el cielo precisamente, pero sí nuestra admiración.





EN CINCO LÍNEAS

Acción «noir» en primera persona aderezada con poderes sobrenaturales tentaculares.

QUÉ CUENTA

Jackie Estacado recibe dos regalos por su 21º cumpleaños: precio sobre su cabeza de su propia familia mafiosa, y una maldición ancestral proveniente de la misma Oscuridad.

SI FUERA UN CUERPO CELESTE **SERÍA** UN AGUJERO NEGRO

LOS CREADORES

STARBREEZE STUDIOS Las Crónicas de Riddick: Butcher Bay. No hay mucho más que decir para presentar al estudio responsable de esta adaptación de The Darkness. Si eres de los desvergonzados que no le hicieron ni caso al juego de nuestro idolatrado Riddick, doscientos latigazos arreglarán las cosas.











LA DICOTOMÍA LUZ-OSCURIDAD JUGARÁ UN PAPEL VITAL EN EL JUEGO, A NIVEL MECÁNICO. ESO, Y LOS AGUJEROS NEGROS



NO SOY UNA GRAPHIC WHORE PRECISAMENTE, PERO ESE CUERO NO DEJA DE SORPRENDERME



HAY QUE ATAR EN CORTO A LOS DARKLINGS SI NO QUIERES QUE ARMEN LA MARIMORENA OSCURA

DISPAROS Y TENTÁCULOS GLOTONES EN UN NUEVA YORK HIPERREALISTA

➲ nuevos poderes como anfitrión de la Oscuridad, vagará por las calles de un Nueva York nocturno, buscando el cobijo de callejones y paseándose a tiros por los barrios menos amables de Manhattan. Es más, para moverse de una zona de la ciudad a otra, Jackie puede -y debe- usar la red de metro en un entorno, a grandes rasgos, abierto. Esto es, con libertad de movimiento en las zonas que vayan desbloqueándose.

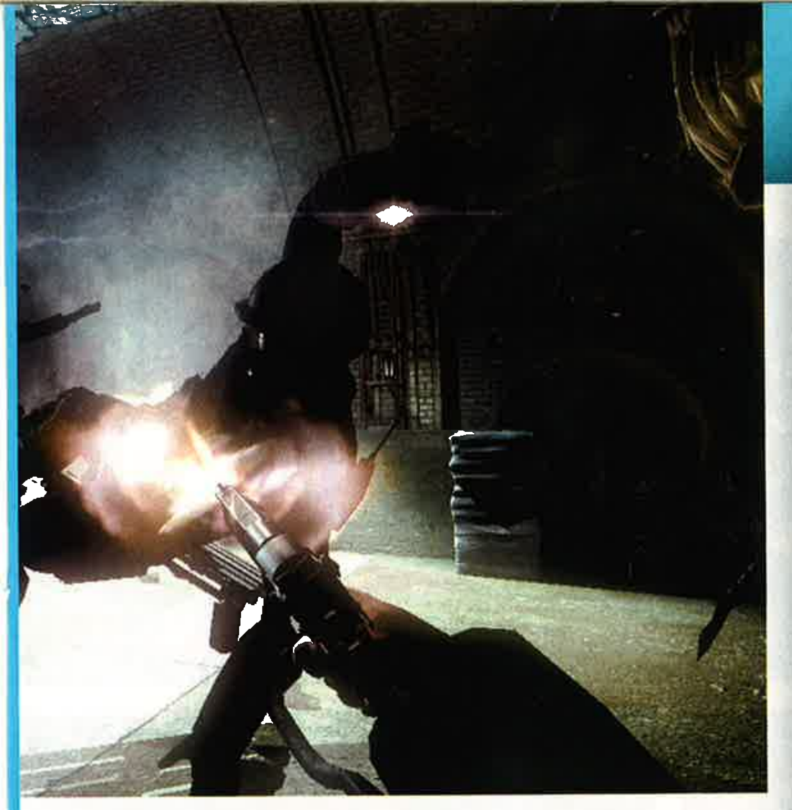
El Nueva York de ***The Darkness*** es un escenario que transmite vida en casi cada esquina, un decorado que parece respirar, y transpirar, entre suciedad y paredes *graffiteadas*. No está atiborrado de transeúntes -al fin y al cabo, la mayor parte del juego transcurre de noche-, pero estos reaccionan ante la presencia del personaje y los eventos que presencian. A todo eso se le añade que Jackie irá topándose con conocidos con cierta frecuencia.

Una de las cosas que particularmente me ha encantado del título es que el jugador, en el papel de Jackie, ha de orientarse por las calles y las estaciones de metro por su cuenta. No existen brújulas ni flechitas indicadoras flotando misteriosamente en el aire, ni demás artificios más o menos habituales. Desplazarse por la superficie implica conocer o ir familiarizándose cuanto antes (gracias a planos) con las calles, sus nombres y los barrios adyacentes. En el metro necesitaremos atender a los letreros para encontrar la salida adecuada a la calle o preguntar directamente por direcciones. Un toque que los más holgazanes seguramente considerarán algo molesto, pero que **Starbreeze** ha incluido para asegurar una inmersión profunda en el escenario del juego. Esto es Nueva York, tú estás aquí, apáñatelas.

La ciudad tiene una presencia y un peso específico notables. Apoyada en un motor gráfico que golpea al espectador como un coloso, con unos decorados tremendamente vitales y sumado a la inmersión irremisible del jugador, tal vez sea una de las mejores reconstrucciones urbanas recientes. Sólo la lastraría la limitada extensión, en general, de sus zonas y unas pantallas de carga entre unas y otras que esperamos se aligeren en la versión final.

Narrando a tiros

Para esto último, no obstante, **Starbreeze** ha incluido otro truquito que, además, enlaza con el siguiente aspecto a destacar de ***The Darkness***: durante las pantallas de carga, Jackie, sobre un fondo de negro impenetrable, lanza apuntes y reflexiones sobre su situación actual y algunos sucesos pasados, amenizando tiempos de espera y completando el transfondo









de la historia. Además de un truco, es indicativo de la vocación narrativa del juego. Más que adaptar el universo de ***The Darkness***, de ofrecer la acción desenfrenada del tebeo -mezcla de tiroteos exigentes, poderes tentaculares y esbirros sociópatas -, **Starbreeze** se ha metido de lleno a narrar la historia de Jackie Estacado. Y a falta de llegar al fondo, parece que los elementos de terror y novela negra obvios se han ensamblado perfectamente en una cinemática de la violencia pistolera sobrenatural sobresaliente.

Nos dejamos unas cuantas cosas en el tintero que veremos y juzgaremos adecuadamente cuando tengamos la versión final en nuestras manos. Habrá que hablar de los Darklings, de cómo ofrecen capas al juego, no sólo como *gimmick* violento, sino actuando por su cuenta, jugueteando con cadáveres y practicando un humor corrosivo. Y sí, si no ha quedado claro, lo diré abiertamente: ***The Darkness*** me tiene entusiasmado.

OSCURIDAD A OCHO BANDAS

La intensa historia de guerras internas de la Mafia y asaltos de entidades sobrenaturales con más mala leche que un babuíno con ladillas se complementa con un Modo Multijugador bastante atractivo. No presenta una fórmula revolucionaria, pero sí la posibilidad de transformarse en Darkling (u Oscuro, como ha sido traducido el nombre de estos esbirros genocidas) a voluntad. Convertido en Oscuro, podrán darse saltos imposibles, escalar paredes y arrear guantazos escalofriantes. En forma humana, se dispondrá de un nutrido arsenal armamentístico al uso. El modo permite combates de hasta ocho jugadores.

ENTREVISTA

MARC SILVESTRI

«SIEMPRE HE MANTENIDO UNA RELACIÓN DE AMOR-ODIO CON LA OSCURIDAD»

P: ¿Qué opinión te merecen otras adaptaciones del cómic a los videojuegos? ¿Se han hecho las cosas como es debido?
R: En muchos casos no, lo que, en mi opinión, explica el escepticismo entre los jugadores cuando Starbreeze anunció que su siguiente proyecto de envergadura estaría basado en un cómic. Pero creo que han puesto el listón muy alto con The Darkness.

P: ¿Dónde te inspiras principalmente para dibujar?

R: ¡Debe de ser en un lugar horrible! Mi inspiración creativa nace de un deseo de poner las cosas patas arriba y hacer algo ligeramente diferente. De ahí sale una ensalada de elementos derivados de los campos del terror, lo sobrenatural, la ciencia-ficción y los superhéroes.

P: ¿Qué elementos visuales te gustaría ver reflejados en el juego?
R: El aspecto y el tono general del juego son impresionantes. Starbreeze ha clavado el mundo de Jackie y sobre todo la propia oscuridad. ¡Por no hablar de esos cabroncetes, los Darklings! Cada vez que los veo en la pantalla me meo de miedo.

P: ¿Cómo se te ocurrió la idea de los poderes de la oscuridad?
R: The Darkness celebra este año su décimo aniversario, pero la idea tiene doce o trece años, en realidad. Siempre me ha fascinado el concepto de "cuidado con lo que deseas" y la noción de que el poder absoluto puede (y, en mi opinión, debe) acarrear un montón de problemas. Además, siempre he mantenido una relación de amor/odio con la oscuridad (literal y figuradamente). Me atrae, pero a veces me asusta hasta la médula.

P: ¿Cómo ha evolucionado tu estilo como artista ?
R: Me gustaría pensar que he ido mejorando con el tiempo, ¡pero creo que algunos fans no dicen lo mismo! Siempre les digo a otros artistas de Top Cow que lo más importante para seguir adelante en este negocio es el deseo de contar historias y hacerlo cada vez mejor. Cuando ese deseo desaparece, es hora de pensar en un cambio de carrera.

P: ¿Crees que Starbreeze ha sabido transmitir la compleja alma de Jackie al videojuego?
R: Sin la menor duda. Lo han clavado. Pero clavado.

P: ¿Qué sientes cuando ves que alguno de los personajes que has creado en papel cobra vida en un videojuego?
R: Cuando cruzas la línea que separa los diferentes medios siempre contienes el aliento, pero incluso desde las fases de preproducción artística supe que habíamos caído en buenas manos. La primera vez que vi moverse a Jackie, en las primeras versiones del juego, se me puso la carne de gallina.

P: ¿Hasta qué punto se han trasladado el argumento y los elementos artísticos de los cómics al videojuego?
R: Starbreeze se ha mantenido muy fiel al espíritu del cómic. De hecho, hay una escena en un matadero sacada directamente de un número dibujado por Dale Keown. Me ha parecido que era un guiño genial para nosotros y para los fans. El hecho de que Starbreeze trabajara en el juego con Paul Jenkins, uno de los guionistas del cómic, demuestra que querían mantenerse fiel a la obra original.

P: ¿Ha habido que cortar cosas?
R: ¡Éste es un caso típico de «cuanto más mejor»! Starbreeze ha incluido tal cantidad de cosas alucinantes en el juego que ya hemos pensado en utilizar algunas de ellas en nuestros cómics.

P: ¿Qué piensas de la posibilidad de llevar a los videojuegos otros títulos tuyos? ¿Hunter Killer, Witchblade...?
R: Ahora mismo estamos considerando ambos títulos. Creo que serían juegos increíbles.

«STARBREEZE SE HA MANTENIDO MUY FIEL AL ESPÍRITU DEL CÓMIC»



RESPUESTAS Y PREGUNTAS

¿Qué es eso de la dicotomía Luz-Oscuridad?

Cuestiones filosóficas aparte, es sencillo: la luz hace pupa y la oscuridad da gustito.

No lo entiendo...

A ver. La luz merma la energía de Jackie, y la oscuridad la recarga. Según el propio Silvestri, esto será usado por los enemigos durante el juego: linternas, granadas de luz.

¿Y los tentáculos para qué sirven?

¿Tú que crees? Una pista: comen corazones para acumular poder...









NUEVAS ARMAS Durante los primeros niveles, Ryu se hará con una nueva arma: las dos katanas; perfectas para combos.



_MELONGASOIL

NINJA GAIDEN SIGMA

EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS SE PONE GUAPO PARA LUCIRSE EN TODO SU ESPLENDOR EN EL HARDWARE DE PLAYSTATION 3. ¿TE GUSTA LA DIFICULTAD?

En la pasada generación hemos jugado a grandísimos títulos; algunos más fáciles, otros más complicados, pero hasta que **Tecmo** entró en escena con *Ninja Gaiden*, ninguno con un nivel de desafío de la vieja escuela, con una dificultad de auténtico berrinche tras la enésima repetición de uno de los primeros niveles del juego. Acción, aventura, lucha y alta dificultad. Así es *Ninja Gaiden* y ***Sigma*** es todo eso... y mucho más (difícil).

Tecmo se deshace de la barrera tecnológica impuesta por la primera **Xbox** (a la que sacaron el jugo como pocos) y le da la oportunidad a los *sonyers* de disfrutar de uno de los mejores juegos de acción de la historia, en la línea de *Devil May Cry* (claro precursor del subgénero), pero mucho más exigente con el jugador y también capaz de darle mayores recompensas.

¿Aventura o beat'em-up?

En ***Sigma***, mucho más que en las dos anteriores versiones de ***Ninja Gaiden***, el género está más cerca de la lucha que de la aventura. Después de las dos primeras horas, será estrictamente necesario haber aprendido absolutamente todas las técnicas del juego para avanzar a los niveles superiores. El primer jefe (a menos de treinta minutos del principio del juego) nos obligará a repetir el enfrentamiento con él hasta vencerle. Si no eres un genio del pad o un experimentado luchador en títulos como *Dead Or Alive*, acabarás odiando el juego. En nuestra redacción ya ha pasado.

Y es que en ***Ninja Gaiden*** no basta con machacar el botón de ataque para avanzar. Ryu Hayabusa pondrá a disposición del ➲

NINJA GAIDEN SIGMA

PS3

_GÉNERO **ACCIÓN PARA MAESTROS NINJA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **TECMO**
_DESARROLLADOR **TEAM NINJA**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.NINJAGAIDEN.JP**

TODO NINJA GAIDEN EN XTREME 168

HISTORIA DE UN NINJA

LA ESTRELLA DE TECMO Y SU IMPACTO EN EL MUNDO LÚDICO

Desde su presentación en la original y complicada recreativa *Ninja Gaiden*, Ryu Hayabusa ha protagonizado una gran cantidad de títulos y ha aparecido en un buen número de sistemas. El mismo año que quedamos deslumbrados por aquella impresionante intro del combate bajo la lluvia en la *coin-op*, en 1988, Hayabusa llegaba a los hogares a través de dos diferentes entregas del *Ninja Gaiden* de acción y plataformas al que muchos estaban acostumbrados: una para **Master System** y otra para **NES**. La saga continuó en la consola de Nintendo con dos entregas más, una aparecida en el 90 y otra en el 91, esta última complementada por una nueva versión de la saga creada especialmente para la recién aparecida Game Boy, denominada *Ninja Gaiden Shadow*. Tras un prolífico estreno en las máquinas de ocho bits, tuvimos que esperar hasta la aparición de la primera entrega de *Dead or Alive*, nacida bajo el hardware Model 2 de Sega en 1996 para ver de nuevo al ninja de Tecmo; en la saga de *beat'em-up* siempre se le ha conocido como Hayabusa. Tuvimos que conformarnos con luchar con (y contra él) a lo largo de varias entregas para consola y recreativa de la saga *Dead Or Alive* hasta que, pocos meses después de la aparición de *DOA 3*, Ryu Hayabusa protagonizó el juego más completo de toda su historia, el primer *Ninja Gaiden* para **Xbox**. Un año después pudimos disfrutar de la versión mejorada, *Ninja Gaiden Black* y, paralelamente, vimos como Ryu regresaba a la saga *DOA* con *DOA Ultimate* y *DOA 4* (con trajes de *Ninja Gaiden* y *Black*). Su nombre significa, literalmente, Halcón Peregrino.



RYU HAYABUSA EN NES Acción y plataformas en una mítica saga compuesta por tres entregas y que jugamos hasta en PlayChoice.



128 BITS AL LÍMITE ESTA PANTALLA PERTENECE A LA VERSIÓN PARA XBOX DE NINJA GAIDEN BLACK; LA MEJOR MANERA DE APROVECHAR 128 BITS_





BEAT'EM-UP; PASADO Y PRESENTE A la izquierda, una imagen de Dead Or Alive 4; junto a estas líneas, el original, espectacular y, sobre todo, difícil Ninja Gaiden de recreativa (1988).

EN CINCO LÍNEAS

Remake de uno de los más grandes títulos de acción de los 128 bits; más bello y más difícil.

QUÉ CUENTA

Ryu Hayabusa parte en busca de Doku, una especie de samurai fantasma que ha aniquilado al clan Hayabusa y ha robado la Espada del Dragon Oscuro.

SI FUERA UN ARMA SERÍA UNOS NUNCHAKUS

LOS CREADORES

TECMO / TEAM NINJA Formado por Tomonobu Itagaki con la flor y nata de las oficinas niponas de Tecmo con el objetivo de crear el primer Dead Or Alive. El Team Ninja ha creado los mejores títulos de Tecmo de los últimos tiempos... y eso que solo se han especializado en dos sagas/franquicias: Dead Or Alive y Ninja Gaiden.





NUEVAS ESCENAS Se han incluido escenas jugables que en Ninja Gaiden original eran solo videos.



NINPO La magia ninja (o Ninpo) te sacará de más de un aprieto; eso sí, si eres capaz de completar los niveles sin gastarla, serás obsequiado con una buena cantidad de puntos. Para potenciar los efectos del Ninpo, tendrás que sentirte como Tom Cruise en Cocktail y agitar el Sixaxis con ganas.

RESPUESTAS Y PREGUNTAS

¿Es tan difícil como la entrega original para Xbox?

No... es bastante más difícil; y lo hemos comparado a conciencia. Ninja Gaiden Sigma no es apto para gente sin paciencia, machacabotones (cómo los odio) ni flojos del control pad.

¿Merece la pena si ya he jugado al primer Ninja Gaiden?

Si has jugado al original, encontrarás muchas novedades; si has jugado a Black encontrarás alguna que otra menos, pero si de verdad te has acabado cualquiera de ellos (o los dos), estarás deseando echarle el guante a Ninja Gaiden Sigma.

SEÑALES



1

NINPO
Aquí podrás ver, sin tener que entrar en el menú, el tipo de magia (Ninpo) seleccionada.

2



ENERGÍA Y MAGIA
Bajo la barra de energía podrás ver cuantos Ninpo podrás ejecutar en un solo nivel.

3



ARMAS
Cada una de ellas se adaptará a diferentes tipos de jugador.



RACHEL PODRÁS JUGAR CON ELLA, PILLÍN, A LO LARGO DE TRES NUEVOS NIVELES, QUE HACEN UN TOTAL DE 19



LA DIFICULTAD DE SIGMA TE HARÁ SER MEJOR JUGADOR Y PERSONA

jugador dos tipos de ataques, defensa, la capacidad de rodar para esquivar los golpes, magias (que harán uso de las posibilidades del Sixaxis), varios tipos de *reversals*, combos, *juggles*, combos aéreos, proyectiles, todo tipo de armas...

Y aquí es donde comienzan las novedades de ***Sigma***, con la inclusión de una nueva arma, las dos katanas, que aumentarán la capacidad de hacer combos de Ryu. Rachel, la discreta rubia que adorna esta página y que también aparecía en las entregas para **Xbox**, será jugable en ***Sigma*** a lo largo de 3 diferentes niveles (que aumentarán la longitud del juego a un total de 19 capítulos). Como era de esperar, las novedades gráficas se harán evidentes durante todo el juego, aunque algunos elementos, como cierta vegetación pixelada y repetida en algunos niveles hasta la extenuación evidencia algún que otro reciclaje por parte del **Team Ninja**. El *hardware* de **PlayStation 3** también ha permitido a **Tomonobu Itagaki** y su equipo aumentar la extensión jugable de su nuevo título, como podremos comprobar al final del segundo nivel, donde Ryu se enfrentaba a Doku. En las versiones para **Xbox**, un video nos mostraba el desenlace del combate, mientras que en **Sigma** tomaremos control directo sobre esa secuencia.

Por algún motivo que confiere a ***Ninja Gaiden*** ese aura de obra maestra lúdica, algunos volveremos a jugar la aventura protagonizada por Ryu Hayabusa una y otra vez, no importa en qué consola salga ni cuantas veces lo hayamos completado. ¿Un arma nueva? ¿Gráficos mejorados? Cualquier excusa es buena para volver a disfrutar con el que para muchos fue el mejor título lanzado para la primera **Xbox**.


EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE BIONICLE®
BIONICLE®
HEROES
7+
www.pegi.info
AHORA TAMBIÉN PARA NINTENDO WII
www.BIONICLEHEROES.com
LEGO
PlayStation 2
PC CD-ROM
NINTENDO DS
Wii
GAME BOY ADVANCE
XBOX 360
AMAZE
games
eidos
BIONICLE® game software © TT Games Publishing Ltd 2006. Developed by Traveller's Tales Ltd. Certain technology developed by Amaze Entertainment, Inc. Certain technology © 2006 Amaze Entertainment Studio Inc. Amaze Entertainment and
trademarks of Amaze Entertainment, Inc. in the United States and/or other countries. Published by Eidos and TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo and BIONICLE® are trademarks of the/sont des marques de commerce
©2006 The LEGO Group. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved. "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Software platform logo (TM and ©) IEMA 2006.



AMASIJOS DE METAL OPTIMUS PRIME ES UN ROBOT MUY GRANDE. SI LOS DECEPTICONS QUE LE ATACAN SON YA TITÁNICOS, IMAGINA LA ENVERGADURA DE ESTE BRUTO MECÁNICO_



SEÑALES

1

ARMAMENTO Casi cualquier elemento del escenario puede ser empleado agresivamente.

2

ENEMIGOS No todos los robots a los que te enfrentes serán jugables posteriormente.







TODO HECHO UNOS ZORROS Son capaces de lanzarse coches, trozos de edificios... Alguien va a tener que limpiar luego todo esto.

_JOHN TONES

TRANSFORMERS
THE GAME

SE QUE ME GANARÉ ENEMIGOS CON ESTO, PERO QUÉ DEMONIOS. UN SERVIDOR HA VISTO MEDIA HORA LARGA DE TRANSFORMERS, LA PELÍCULA. Y SI, ES TODO LO QUE NOS IMAGINÁBAMOS.

Es decir, un sueño húmedo a tres bandas: para obsesos de líneas jugueteras estrafalarias; para *eighty-kids* que ahora rondan la treintena; y para fanáticos de los robots monstruosos que utilizan tanques como si fueran nunchakos. Sí, podéis respirar tranquilos: salvo apocalipsis conceptuales de última hora, la película será increíble. Y ***Transformers: The Game*** tiene que estar a la altura.

Sin embargo, lo tiene más sencillo que *Spider-Man 3* y su complicado equilibrio entre una serie de factores (argumento, acción, fidelidad a la película) de volátil estabilidad. En este caso, **Traveller's Tales** sólo tiene que asegurarse de que haya: a) robots gigantes que se transforman en vehículos; b) destrucción de la propiedad pública; y la mucho más sutil c) que el jugador pueda controlar tanto a los bondadosos Autobots como a los maquiavélicos Decepticons.

Las buenas noticias son que los tres puntos se cumplen. Las malas aún no las hemos recibido pero, eh, es que tampoco era *tan* complicado.

Robots atizándose

En la primitiva beta que hemos probado se nos permite escoger entre cualquiera de los dos bandos, cosa que hemos disfrutado con morboso placer. Si el jugador quiere ser un Autobot, seguirá el argumento de la película. En una ingeniosa idea poco habitual en juegos que adaptan películas, siempre tan constreñidos por los argumentos, si el jugador quiere controlar un Decepticon se sumergirá en un *what if?*, y deberá conquistar el planeta tierra.

De este modo hemos comprobado que ***Transformers*** es un juego de estructura abierta pero muy guiado por una serie de misiones que tendremos que cumplir. Para quienes sueñen con ejércitos de mechas enfervorecidos, lamentamos sacarles del sueño: ***Transformers*** sólo permite jugar con cuatro Autobots y cinco Decepticons, aunque combatirán, obviamente, contra muchos otros robots no controlables por el jugador. Sin llegar a poseer una estructura tan abierta como la de un *GTA*, ***Transformers*** parece consciente de la fascinación que despierta en los fans de la franquicia la posibilidad de controlar con total libertad a sus personajes, y las constricciones de tiempo y espacio se producen sólo dentro de las misiones.

Nos hemos movido por una ciudad (a los mandos del Autobot Bumblebee contra el Decepticon Barricade) y por una base militar (con el Decepticon Blackout), y hemos visto entornos completamente destructibles, uso

TRANSFORMERS: THE GAME

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **ACCION TRANSFORMABLE**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
_DISTRIBUIDORA **ACTIVISION**
_JUGADORES **1** _MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.TRANSFORMERSGAME.COM**



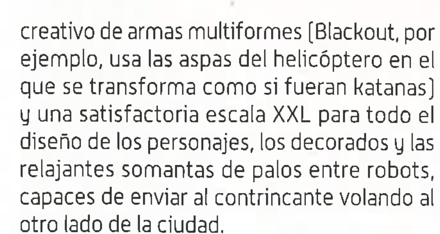
CORRE, PEQUEÑO AMIGO LO RECONOCEMOS: LA PRIMERA VEZ QUE VIMOS ESCALAR A UN TRANSFORMER POR UN EDIFICIO, NOS QUEDAMOS DE PIEDRA_













MI PRIMO LE HA PUESTO ESTO AL COCHE Los vehículos en los que se transforman los robots van perfectamente equipados para el choque cultural.

A PARLA Los golpes que se atizan Autobots y Decepticons hacen temblar la ciudad.

creativo de armas multiformes [Blackout, por ejemplo, usa las aspas del helicóptero en el que se transforma como si fueran katanas] y una satisfactoria escala XXL para todo el diseño de los personajes, los decorados y las relajantes somantas de palos entre robots, capaces de enviar al contrincante volando al otro lado de la ciudad.

Y, cómo no, transformaciones. La espectacular mutación de Bumblebee en un deportivo y viceversa nos ha tenido fascinados durante minutos en los que no hemos hecho más que pasar de robot a vehículo y viceversa. La transformación conlleva también un salto de género, y así el juego pasa de ser un *beat'em-up* entre robots a ser un sencillo arcade de conducción. Una idea interesante, la de la equivalencia entre transformación de robots y transformación del juego. Crucemos los dedos para que se vea desarrollada como merece.

EN CINCO LÍNEAS

Adaptación ruidosa y ultrametalizada de la película más apocalíptica de este verano.

QUÉ CUENTA

Una pareja humana es testigo de un enfrentamiento a escala planetaria entre dos razas de robots enemigos con capacidad de transformarse en vehículos terrestres.

SI FUERA UN ROBOT SERÍA UN BRUTO MECÁNICO



LOS CREADORES

TRAVELLER'S TALES Fundada en 1990, esta veterana compañía británica se especializó durante una larga temporada en productos relacionados con el Imperio Disney, como Toy Story o Mickey Mania. Tras desarrollar algún juego de Crash Bandicoot para PS2, obtuvieron merecida fama con sus extraordinarios LEGO Star Wars.


TRANSFORMERS (PS2, 2004)



Y UNOS CUANTOS VIDEOJUEGOS

No han tenido mucha suerte los robots de Cybertron con sus adaptaciones interactivas, desde un RPG de acción para Commodore 64 hasta el reciente y, éste sí, muy notable Transformers para PS2. Enmedio, algún que otro juego de rol de acción para NES y una adaptación de Beast Wars para N64_

Y ESTOS SON LOS BUENOS


ELEGANTE, ¿EH? El respeto por el casco de Megatron sólo se logra después de décadas de tiranía robótica.

TRANSFORMERS

COMO SE SUELE DECIR, «MÁS DE LO QUE EL OJO VE»

Un número completo de **Xtreme** necesitaríamos para glosar con detalle todas las bifurcaciones, desviaciones, autorreconstrucciones y sí, claro, transformaciones que ha sufrido esta franquicia que nació, como es bien conocido, en 1984 a manos de la empresa japonesa Takara. **Hasbro** los comercializó fuera de Japón.

La más longeva y recordada de las series de juguetes de Transformers es la que hoy se conoce como Primera Generación, y duró hasta 1992. En ella, las dos facciones de robots se disputaban el dominio de su planeta de origen, Cybertron (nombre en Japón de los Autobots). Esencialmente era una guerra de coches contra aviones, concepto que se ha respetado a grandes rasgos en sucesivas mutaciones de la franquicia. Ahí ya teníamos a Megatrón transformándose en una pistola Walther P-38, perfecta como juguete, pero muy complicada como personaje de ficción. Optimus Prime, Bumblebee o Shockwave son algunos de los nombres propios de esta primera línea, de la que surgieron también los cómics y la serie de dibujos animados que se instalaron en el subconsciente colectivo de toda una imberbe generación.

Tras algún intento de reformulación sin éxito (la Segunda Generación) y algún otro más interesante (las bellísimas Beast Wars), la marca renació con Transformers: Armada en 2003 . Un inesperado impulso que vio nacer a los neutrales Mini-Cons (robots del tamaño de un humano), una notable serie de animación y, sobre todo, disparó un nuevo estilo gráfico para las enrevesadas series y miniseries de comics que la compañía **Dreamwave** llevaba publicando desde 2002.



LA PRIMERA SERIE DE ANIMACIÓN ES MÁS DE LOS OCHENTA QUE «ENOLA GAY»

RESPUESTAS Y PREGUNTAS

¿No son nueve robots muy pocos?

Bueno, estarán algunos de los más recordados por los fans, Optimus Prime y Megatron incluidos. La posibilidad de desbloquear Transformers de la primera generación tampoco es moco de pavo. Y, en cualquier caso, basta de sueños vanos: era imposible calzarlos a todos en un solo juego.

UN GTA con robots, entonces...

No exactamente, aunque sí en parte. Un mapa de la ciudad señalará enemigos y misiones para cumplir a nuestro gusto.

No me gusta el nuevo Megatron...

Tú lo que eres es tonto...

Los duelos a espada más apasionantes...
Lucha y acción como nunca imaginaste...
Los despiadados y legendarios corsarios del pirata Lore...

... y tú como
Jack Sparrow.

Disney
Piratas del Caribe
En el fin del mundo

Así se juega en Wii

Wii
Move you

NINTENDO DS







INTERACTIVE STUDIOS









_STAN BY

OVERLORD

YO LO TENGO MUY CLARO: SI MI EJÉRCITO DE ESBIRROS ME DESPERTARA TRAS SIGLOS DE CAUTIVERIO, LA MALA LECHE ME SALDRÍA POR LAS OREJAS

A quién le sentaría bien, primero que le despierten (qué rabia da, ¿eh?), pero más importante, que lo hagan después de que siete héroes de los pueblos libres te den cerita, te pongan a descansar para siempre - infelices - y dejen tu torre hecha pulpa humeante.

Así comienza ***Overlord***, con el ídem volviendo a la vida gracias a sus esclavos goblinoides y descubriendo que el Mal ya no reina. Y no, eso sí que no.

Maldad bucólica y zumbona

El mismo planteamiento de ***Overlord*** -eres el Malo en el sentido más clásico posible: el Señor Oscuro que tiene una torre, se rodea de orcos, lleva armaduras puntiagudas imposibles y tiene lucecitas rojas en lugar de ojos-, en estos tiempos que corren, con el reciente éxito de la fantasía épica más horizontalista (de mirar al horizonte, vaya), no podía dar otro resultado que un cachete gamberro y travieso a la imaginería fantástica más sobada. En esta casa, desde luego, sólo podemos entenderlo así. Y lo cierto es que el juego desarrollado por **Triumph Studios** se agarra muy acertadamente y con pasión a ese punto de vista. Al menos eso es lo que transmite la beta, un poco temprana -con algunas animaciones sin implementar, así como la mayoría del audio de las *cut-scenes*... con lo que la línea argumental sólo podemos intuirla-, que hemos podido probar.

Para muestra, un botón: la búsqueda de merecida venganza de nuestro Overlord comienza en las Colinas del Sosiego, la región al pie de la Torre Lúgubre, donde los Medianos, gobernados por uno de los recalci-

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2007**

OVERLORD

XBOX 360

_GÉNERO SIMULADOR DE SEÑOR OSCURO CON CARISMA
_PAÍS U.K. _COMPAÑÍA CODEMASTERS
_DESARROLLADOR TRIUMPH STUDIOS
_JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 3 _ONLINE SÍ
_WEB HTTP://ES.CODEMASTERS.COM/OVERLORD/

FOR YOU, FOR ME! ES LO QUE VAN GRITANDO LOS ESBIRROS MIENTRAS SAQUEAN TODO LO TIENEN A MANO_

EN CINCO LINEAS
Acción malvada y gamberra con un Señor del Mal y su ejército de esbirros como protagonistas.

QUÉ CUENTA
El resurgimiento del Overlord, la reconstrucción de su Reino del Mal y su venganza contra los siete héroes -algo estropeados, los pobres- que acabaron con él años antes.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA
GREMLINS

SEÑALES

1 **ESBIRROS** Señala la cantidad máxima de esbirros disponibles y los que aún están vivos.

2 **ENERGÍA** Los inevitables marcadores de maná y vida. El máximo irá aumentando.

3 **OCASIONALES** Otros indican el dinero saqueado o los hechizos disponibles.


EL SEGUNDO DESAYUNO La buena vida es lo que tiene. Ésta es la parte que no nos contaron de Frodo Bolsón.



Y ENTONCES LLEGÓ ÉL La fiesta estaba de lo más animada hasta que entró el tipo aquél. ¿Viste sus ojos? Seguro que se metía algo.

trantes héroes, han esclavizado al pueblo de Jarana, vasallos del Señor Oscuro. Si convertir a un pueblo pacífico y bonachón como los tolkienianos Hobbits en regentes de campos de concentración (con pancartas que rezan Obey a cada paso) no es irreverencia simpática y encomiable de la que amamos en **Xtreme**, que venga **Tones** y lo vea.

Eramos pocos y parió mamá goblin

La misión está clara, pues: acabar con los héroes de los pueblos -medianos, elfos, enanos...- que el Overlord debe someter. Para ello cuenta con el auténtico *gimmick* estrella del juego: los esbirros. Por cada muerte ocasionada (ya sean ovejas masacradas, pueblerinos sacrificados, Medianos asesinados o unicornios antropófagos fenecidos), podrá invocarse un goblincillo de los diversos pozos etéreos repartidos por el escenario. Al principio no podrán controlarse más de diez o quince a la vez, pero conforme avanza el juego se alcanzará la respetable cifra de cincuenta goblins simultáneos a nuestras órdenes.

Existen cuatro clases de goblins, cada una con habilidades especiales (lanzar fuego, atizar más fuerte, resistir humos venenosos), que irán sumándose a la plantilla progresivamente. El sistema de combate depende enormemente de estos esbirros. El Overlord puede golpear con su arma, y hasta lanzar hechizos que irá aprendiendo (bolas de fuego, por ejemplo), pero su efectividad depende del control hábil y efectivo de su horda de goblins: cuántos y cuándo lanzarlos contra el enemigo, dónde colocar grupos estratégicos, etc. Estos son también los encargados de transportar a la Torre (mediante útiles portales) los diversos objetos de poder repartidos por el escenario, y los que operan los mecanismos de los *puzzles* ligeritos que presenta el juego bajo la dirección del Overlord (en ambos casos, un indicador muestra la cantidad de goblins necesarios para cada una de las tareas). Además, son fuente recurrente de chistecillos y no paran de saquear para completar su vestimenta, tal y como dictan sus propios cánones.

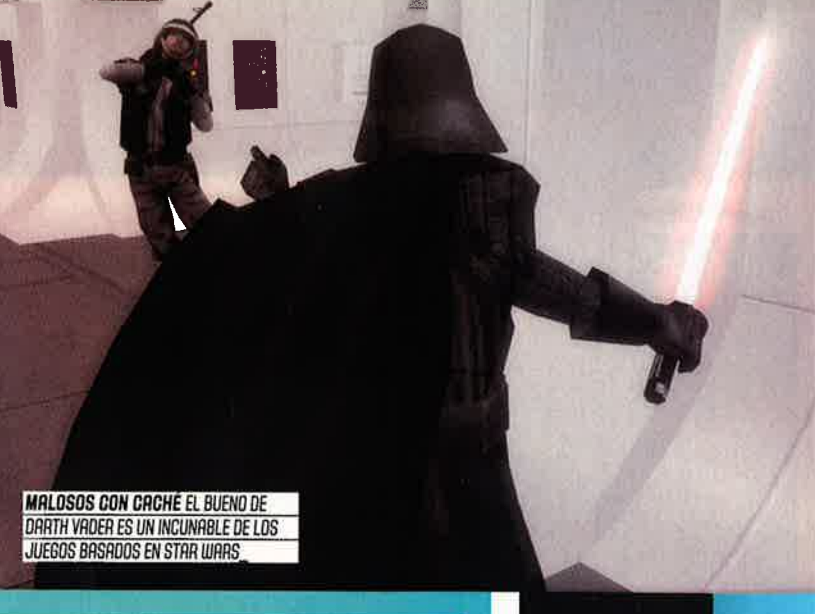
LOS CREADORES
TRIUMPH STUDIOS
Desarrolladora de origen holandés fundada en 1997, son los creadores de la serie de estrategia por turnos para PC Age of Wonders, que cuenta con tres entregas. Overlord es su primera incursión en la acción pero, desde luego, no en el género de la fantasía épica, que parecen conocer muy bien.





LA GUARIDA SECRETA EN EVIL GENIUS TENÍAS QUE PREPARAR BIEN TU BASE SECRETA PARA SUPERAR LOS ATAQUES DE LAS AGENCIAS_





MALOSOS CON CACHÉ EL BUENO DE DARTH VADER ES UN INCUNABLE DE LOS JUEGOS BASADOS EN STAR WARS_





RESPUESTAS Y PREGUNTAS

Vale, puedes manejar decenas de esbirros, pero, ¿eso no podías hacerlo ya en Pimkin?

Efectivamente. Pero, ¿podías en Pimkin arrasar un festival de primavera hobbit? Pues eso.

¿Para qué sirven los objetos de poder?

Para conseguir nuevos poderes y, lo más importante, devolver la Torre Lúgubre a su esplendor terrorífico y, bueno, lúgubre.

¿No son los héroes los buenos? ¿Por qué hay que matarlos?

Pero bueno, tú no has entendido nada. Aunque si te sirve de consuelo, todos se han corrompido.

¿Entonces, acabar con ellos está bien?

Claro. Sus mujeres han de ser nuestras.

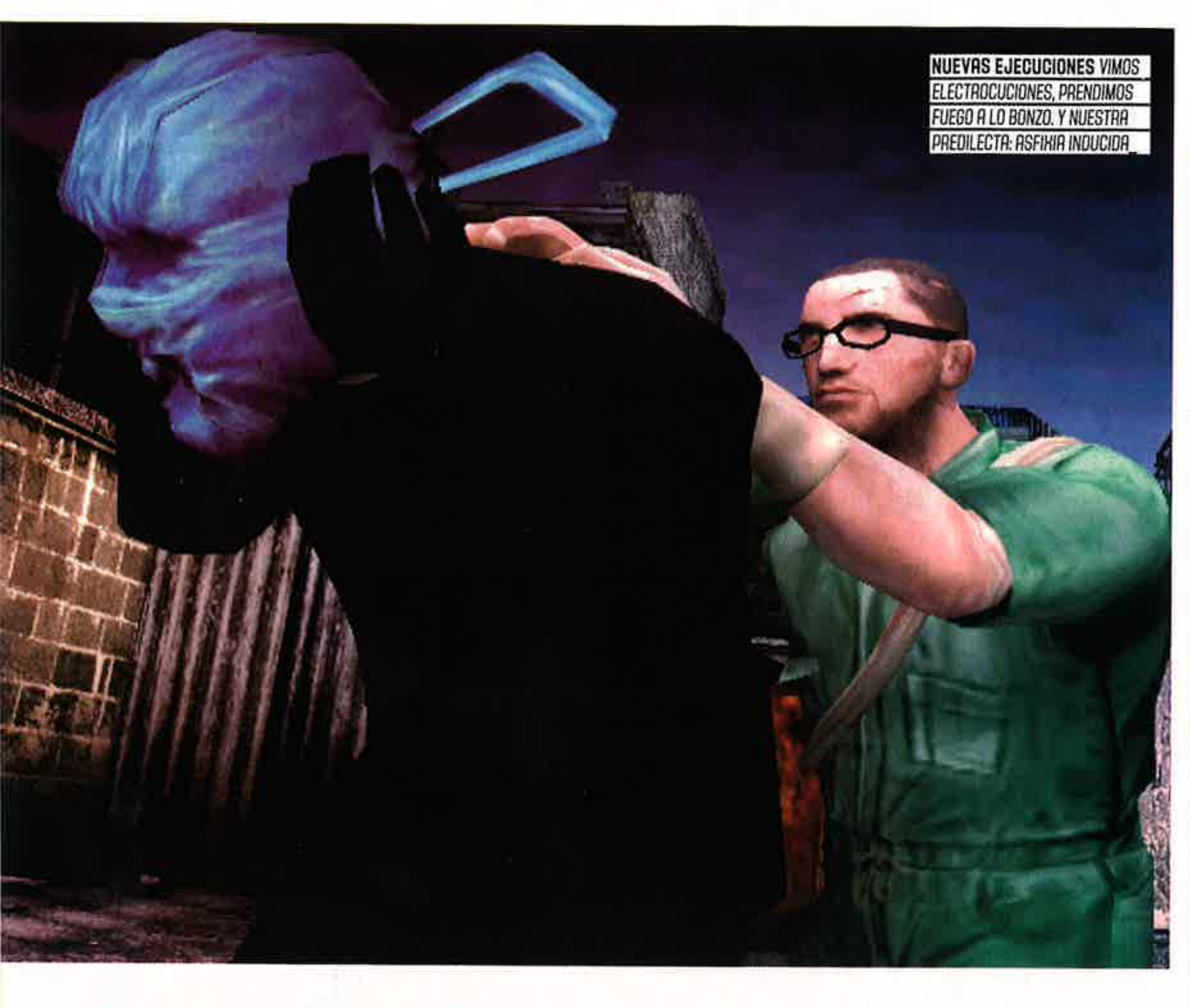
ESCUELA DE VILLANOS

VIDEOJUEGOS QUE NOS SITÚAN EN EL REVERSO TENEBROSO

Overlord no es el primer videojuego que nos coloca en la piel de un villano. Y por villano no entenderemos aquí a los protagonistas de recientes simuladores criminales post-*GTA*, ni a almas ambiguas y torturadas como el Kratos de *God of War*. Nos referimos al villano en sentido clásico, maniqueo si prefieren: el malo maloso habitual, el que quiere someter al mundo, o despertar a Chtulhu, o ambas cosas a la vez. Sin capas morales. El Mal arquetípico. Precisamente, el que permite a un escritor -o a un jugador, en este caso- obrar maldades sin cuestionarlas, por el mero placer de hacerlo.

Tal vez uno de los primeros juegos en otorgarnos el cetro de archienemigo fue *Dungeon Keeper*, de la increíble Bullfrog Productions. Este juego de estrategia de 1997 (y su secuela) colocaba al jugador en la posición de Amo del Calabozo, teniendo que construir una mazmorra a la que ningún héroe pudiera sobrevivir. Una línea similar llevaba *Evil Genius* (2004), en la que como jefazo de una superorganización criminal tenías que hacer frente a las molestas agencias antiterrorismo de varios países. Vemos que el arquetipo de conquistador fantástico-épico funciona trasladado tal cual al mundo del espionaje bondiano.

Pero dejando a un lado curiosidades recientes *-Jaws-* o aventuras más clásicas -como *Legend of Kyrandia: Malcom´s Revenge*, que te ponía en la piel del malo de entregas anteriores de la serie-, tal vez *Star Wars* sea la licencia que más juegos pro-villano ha dado: *Tie Fighter*, *Battlefront* (donde puedes jugar con soldados y héroes del lado oscuro), *Caballeros de la Antigua República*... Cosas del carisma, suponemos.







SEÑALES



1

ARMAMENTO
Al eliminar a los enemigos podrás apoderarte de las armas que lleven encima_

2

OPCIONAL
El ataque traicionero está recomendado si quieres sanguinolencia, pero no es obligatorio_

_JOHN TONES

MANHUNT 2

LA SECUELA DE MANHUNT, ESE CLÁSICO DE LA SORDIDEZ VIRTUAL, VA DESVELANDO POCO A POCO SUS LETALES ARMAS.

Aunque las versiones de **Wii** y **PSP** siguen sin dar señales de vida (nos comentan, en cualquier caso, que la tranquilidad no durará mucho), ***Manhunt 2***, en su encarnación en **PS2**, va poco a poco mostrando sus secretos. Lo que ya se nos anticipó hace un par de meses (revisa nuestro reportaje exclusivo en el número 174 de **Xtreme**) se expande por un par de niveles nuevos a los que, al fin, hemos podido jugar.

Como sabemos, aunque ***Manhunt 2*** no tiene nada que ver argumentalmente con la primera entrega, se juega de forma muy similar. Las sombras se convierten en las mayores aliadas del protagonista, que debe deslizarse por los inquietantes entornos post-urbanos del juego (almacenes, manicomios, moteles de mala muerte, bases militares) buscando un resquicio de oscuridad para acechar a sus enemigos. O, en una de las más interesantes novedades de esta entrega, creándola él mismo a base de reventar bombillas y focos que le permiten generar nuevas zonas seguras. Como en *Manhunt*, el silencio y el sigilo serán básicos para atacar por la espalda y efectuar ejecuciones en tres grados de crueldad progresivos que parecen permanecer en el juego más como un guiño a los fans del primer juego que como genuinas aportaciones al argumento o mecánica de esta secuela. Aunque... ¿a quién le amarga un dulce?

Comienza la caza del hombre

Pocos más detalles del guión se nos han desvelado: sabemos que el interno Daniel Lamb escapa de un sanatorio mental en el que estaba recluido ayudado por el enigmático Leo Kasper, y que está determinado a encontrar la solución al enigma de su pasado. Aunque interrogamos a fondo a los chicos de **Rockstar** en Londres, los malditos no sueltan prenda: los secretos del pasado de Danny son una incógnita tan blindada para él como para nosotros.

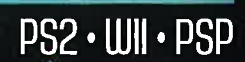
Lo que sí sabemos es que podremos controlar a Danny en numerosas fases de *flashback* donde se desentrañarán estos recuerdos deshilachados. Lo hicimos deambulando con un joven Danny por un complejo militar.

En este nivel se confirmaron nuestras sospechas: ***Manhunt 2*** será mitad acción enloquecida, mitad sigilo. Conscientes de que muchas de las críticas al primer *Manhunt* (aunque, por lo que a nosotros respecta, también sus mayores logros) vinieron de la exigente mecánica de sigilo extremo que pedía el argumento, los

LA INMADUREZ QUE NOS DEFINE NOS LLEVA A ADORAR CUALQUIER TÍTULO ULTRAVIOLENTO

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JULIO 2007**

MANHUNT 2



_GÉNERO **ACCIÓN Y EJECUCIÓN**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ROCKSTAR GAMES**
_DESARROLLADOR **ROCKSTAR TORONTO / R. LONDON**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT2**

VERSIÓN COMENTADA

AQUÍ PASA DE TODO Pasmados nos dejó la ligereza con la que se salta entre escenarios: en una fase, atravesamos una casa, el alcantarillado, aparecimos en un garaje y acabamos en una base militar.



CON MÁS EQUILIBRIO ENTRE SIGILO Y ACCIÓN, MANHUNT 2 NO DA RESPIRO AL JUGADOR

LA CAJA TONTA Se pierde estética de la interferencia, pero se mantiene la pasión por la vigilancia.



DIVINO TESORO El joven Danny, curtido en el ejército, ya sabía cómo librarse de los enemigos.

programadores han introducido más fases con armas de fuego. Sin convertir al juego, obviamente, en un *shooter*, la mecánica de apuntar, correr y esconderse parece lo suficientemente libre como para satisfacer a diversos tipos de público. En **Rockstar** lo tienen claro: una vez entren en escena las armas de fuego, el jugador podrá escoger su estilo. El sigilo seguirá siendo más trabajoso y complicado, pero visualmente más satisfactorio. Los tiroteos a pecho descubierto serán más rápidos pero más arriesgados. Nosotros nos quedamos con las muy perversas, también peligrosísimas, y visualmente impactantes secuencias de ejecuciones con armas de fuego a dos palmos del enemigo.

¿Más y mejor?

No hay duda de que *Manhunt* era grande por su total exceso de realismo, lo que llevaba a mostrar la violencia de un modo crudo y abstracto. Pero también es muy razonable la opción de **Rockstar**: que en la secuela todo sea más coherente y verídico. Así, Danny podrá dejar cadáveres de los enemigos a la vista para producir caos y confusión. El entorno podrá ser empleado como arma (hemos visto una ejecución con una trituradora industrial que alcanza un +50 en nuestro Medidor de Muertes Grotescas). Se podrá jugar en primera persona para apurar la precisión y la puntería.

Mayores dosis de realismo que no necesariamente tienen que suponer una mejora, pero dos cosas están clarísimas. Primero, a **Rockstar** no le importa lo que pensemos del primer *Manhunt*: esto es otra historia. Y segundo, están decididos a que ***Manhunt 2*** sea una de las experiencias más extremas vistas en **PS2**. Y visto lo visto, de momento lo están logrando.



TODOTERRENO Quizás más versátil que su macabro equivalente en la primera entrega del juego, Danny es capaz de superar casi cualquier obstáculo en su camino.

EN CINCO LÍNEAS

Secuela del controvertido título de PS2. La violencia como una de las bellas artes.

QUÉ CUENTA

Danny Lamb consigue escaparse de un manicomio en el que llevaba recluido seis años. Pronto, terribles flashbacks van desvelando la verdad sobre su encierro.

SI FUERA UNA PROFESIÓN RESPETABLE SERÍA UN VERDUGO



LOS CREADORES

ROCKSTAR LONDON
Esta recién creada facción londinense de la popular compañía debuta con la secuela de uno de los títulos que más quebraderos de cabeza ha dado a los creadores de GTA. Que ya es decir.

MÁS REAL QUE LA PROPIA REALIDAD. Muchos pueden frotarse los ojos incrédulos, pero semejantes imágenes ni siquiera hacen justicia a la gloria de Forza Motorsport 2 en movimiento. Pero si bello es el exterior, no se queda corto con las posibilidades que ofrecen estas bestias de cuatro ruedas.







Y EL PELO, A LO CENICERO. *LLEGÓ LA HORA DE QUE VUESTRO PRIMO TUNERO OS ILUMINE SOBRE TÉRMINOS COMO «REBUFO», «COMBUSTIÓN» O «ALERÓN»_*



CAMPO DE BATALLA: EL CIRCUITO. Fastidiar al rival está bien, siempre que recordemos que su IA le permite aprender nuevas técnicas de conducción. Si no lo hacemos, nuestro vehículo puede lucir un cochambroso aspecto.

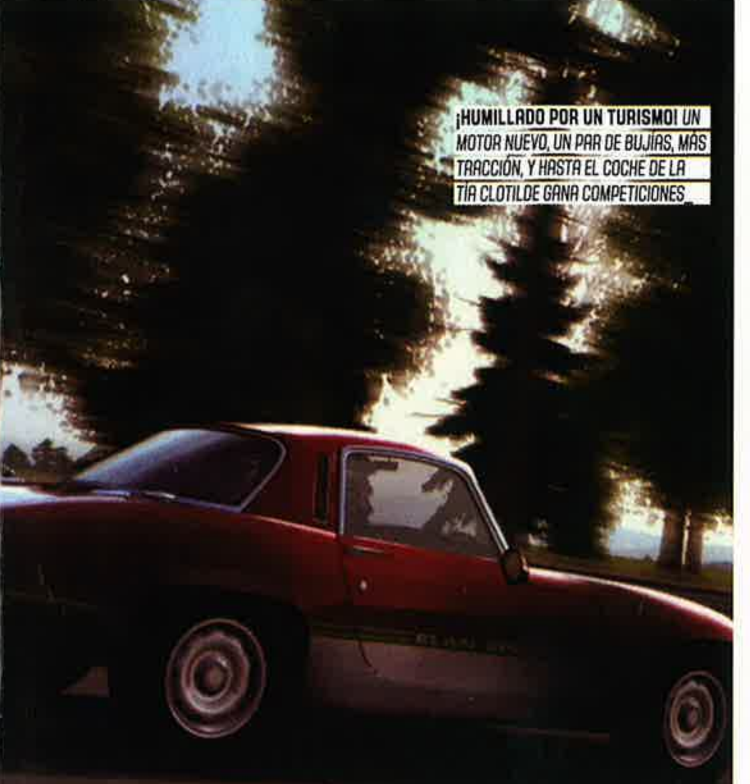


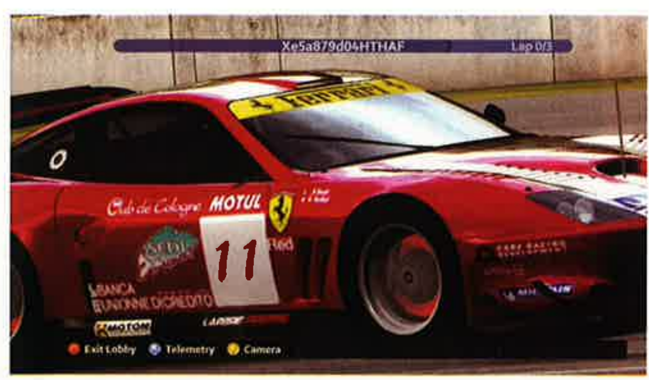
■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2007**

FORZA MOTORSPORT 2

XBOX 360

_GÉNERO **REALIDAD VIRTUAL SOBRE RUEDAS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MICROSOFT GAME STUDIOS**
_DESARROLLADOR **TURN 10 STUDIOS**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **5** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.XBOX360.COM**







ENAMORADOS DE UN VEHÍCULO. Años de escalado gráfico, modelado láser y miles de grabaciones dan lugar a unos coches tan bonitos... que cuesta mirarlos sin suspirar.

_BEN REILLY

FORZA MOTORSPORT 2

XBOX 360 VA A RECIBIR OTRA RAZÓN INCONTESTABLE -SOBRE RUEDAS- PARA ADQUIRIRLA

Vale, lo diremos: los juegos no son baratos. A veces se plantea la duda de cómo amortizar los euros que cuesta un título, una disyuntiva que se dispara si a) eres exigente y b) no te gusta el rol. La solución, en este caso, pasa por revisitar el catálogo de imprescindibles para **Xbox**, y trasladar una de sus joyas a **Xbox 360**.

Forza Motorsport 2 se enfrenta al altísimo listón que alcanzase su predecesor, y lo hace de la única manera posible: más, mejor y más bonito. Y más real si cabe, ya que el amor que el primer juego mostraba por la conducción como arte es ahora pasión por el detalle. De entrada, ***Forza Motorsport 2*** sabe castigar a esos listos que, a base de topetazos en los guardarraíles, se abren paso hasta la meta. Contempla como tu coche se empantana al atajar fuera del asfalto. Sufre la penalización de embestir a los rivales. Las imprudencias se pagan, y aquí las machadas pasan factura a tu coche, con los daños en tiempo real más dolorosos y efectivos que hayas visto en un juego de carreras. Mientras los retrovisores se caen y la dirección se descacharra, serás consciente de que no debiste hacer el cabra con un coche de varias toneladas, cuyo peso es una verdadera clave para progresar en cada carrera.

Xboxers tuning

Ahí entran las estupendas posibilidades de tuneo. Una ingente cantidad de posibilidades que van desde cambiar la tracción del vehículo hasta definir la amortiguación individual. Todas las piezas cuentan con una parte específica de modificación para rizar el rizo de su ajuste. Así, ese cuco bólido al que doblaban en las primeras carreras, con los ajustes precisos toma las curvas con tiralíneas y deja a otros deportivos mascando tierra. Más: el número total de vehículos supera los trescientos, con carros de todo el mundo, como el Dodge Viper, el Lamborghini Diablo GTR, el Mercedes 300SL Gullwing Coupe, o el vistoso Mitsubishi Lancer Evolution VI. Enhorabuena a los desarrolladores por convencer a cada una de las cincuenta firmas que aparecen en el juego y permitir el desguace y rehabilitación de sus mejores coches.

Por supuesto, este interior necesita un exterior acorde, y ahí entran los abundantes niveles de sobretuneo estético: las cuatro mil capas distintas que pueden aplicarse a la carrocería, entre vinilos, logotipos o tintados, y que pueden almacenarse como una creación exclusiva de cada usuario, todo ello objeto de subasta en Forza TV.

El resultado marea: ya sea con nuestras creaciones o por medio de campeonatos, podemos acumular dinero para crear supercoches y afrontar nuevos retos. Nos esperan cincuenta trazados con curvas y desniveles de trazado captados con GPS. Son lugares emblemáticos como Laguna Seca, Road America, Silverstone o Tsukuba.

Y es que en lo gráfico, ***Forza Motorsport 2*** es espectacular: setenta imágenes por segundo, con un número de cálculos de física de trescientas sesenta veces por segundo. Como en Matrix, los unos y ceros componen en este juego una nueva realidad, fidedigna y detallista, pero moldeable a nuestro antojo para ser los amos y señores del asfalto.

CANTIDAD Y CALIDAD, MATEMÁTICAS Y BELLEZA SE DAN LA MANO A 300 KM/H

EN CINCO LINEAS

Conducción para tipos duros y pacientes, con meses de juego frente a ellos.

QUÉ CUENTA

Simulador de carreras de competición tan realista como divertido, con el mayor catálogo de posibilidades de modificación, interna o visual, de todo el mercado.

SI FUERA UN ELEMENTO ESPACIAL SERÍA

UNA GALAXIA EN EXPANSIÓN

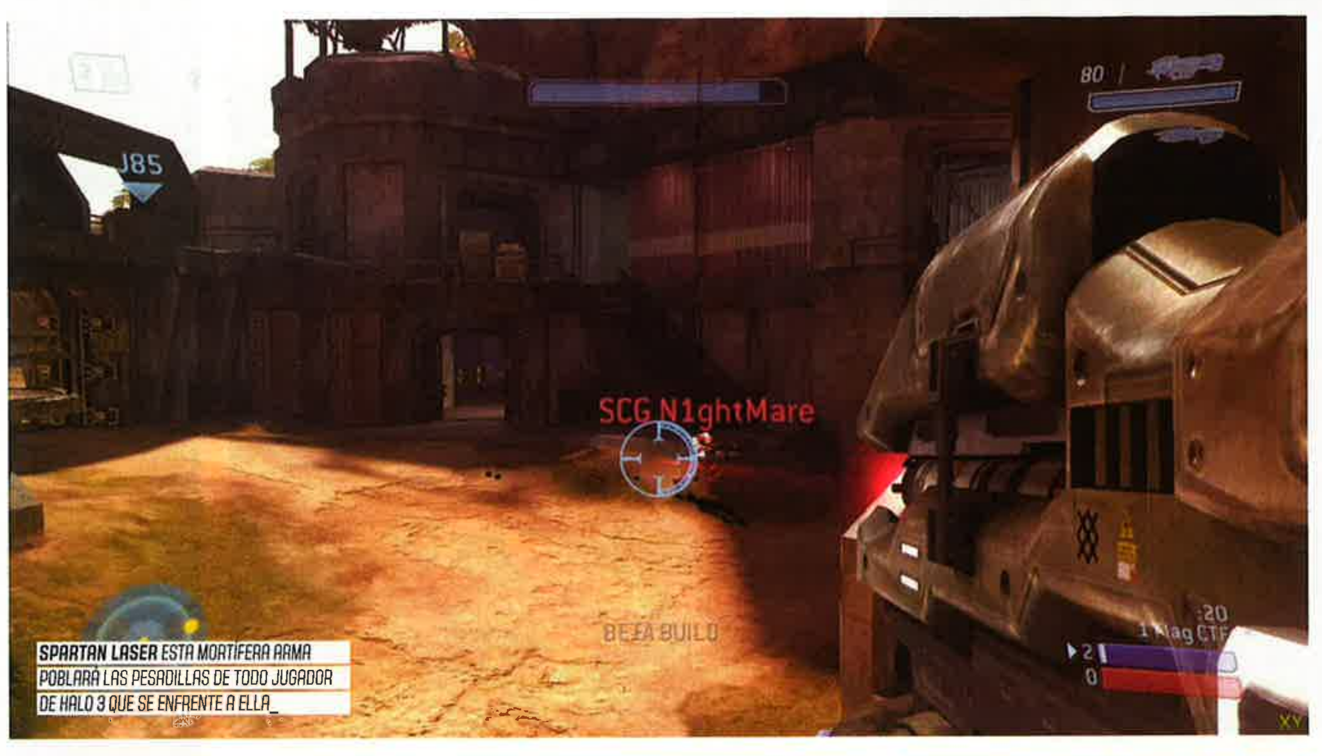
LOS CREADORES

TURN 10 STUDIOS
Forman parte del emblemático grupo Microsoft Game Studios. Estos especialistas en juegos de conducción, con ingenieros de Ferrari entre sus filas, están detrás de títulos como Project Gotham Racing o Rallisport Challenge.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2007**

XBOX 360

_GÉNERO **EXTERMINIO ALIENÍGENA EN PRIMERA PERSONA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MICROSOFT GAME STUDIOS**
_DESARROLLADOR **BUNGIE STUDIOS**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.HALO3.COM**



SPARTAN LASER ESTA MORTÍFERA ARMA POBLARÁ LAS PESADILLAS DE TODO JUGADOR DE HALO 3 QUE SE ENFRENTE A ELLA_









_CHAIKO

HALO 3

EL JEFE MAESTRO SE ENFRENTARÁ A SU AVENTURA DEFINITIVA EL PRÓXIMO 26 DE SEPTIEMBRE

Con cinco millones de jugadores y setecientos millones de partidas a través de **Xbox Live** acumulados en apenas dos años y medio, **Bungie** y **Microsoft** tienen claro que el éxito de *Halo 2* es difícil de replicar, pero que el primer paso es hacer bien las cosas. Una buena forma de conseguirlo es permitir que unos cuantos miles de aficionados prueben el juego y opinen. La otra es optar por el continuismo.

Halo 3 supone una progresión respecto al *multiplayer* de *Halo 2*: armamento mucho más equilibrado (el lanzacohetes sigue siendo poderoso, pero ahora resulta más lento), escenarios con un diseño que ha aprendido de los errores del anterior juego y más modos de juego y opciones de cooperación. El ritmo es frenético en todo momento, y proporciona momentos de acción de gran vistosidad, cosa que probablemente dará mucho que hablar cuando se lance el juego, gracias a la opción de guardar y compartir vídeos de las partidas. El armamento se ha ampliado y las nuevas granadas brillan con luz propia.

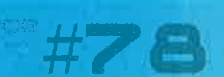
Técnicamente presenta una física impresionante (un placer ver cómo vuela y se retuerce un Spartan después de caer víctima de una explosión), y el sonido sobresaliente de la saga. Ah, sí, el tema de los gráficos: al parecer hay a quien no le parecen lo bastante *next-gen*. Los gráficos son coherentes con el resto de la saga, con detalles brillantes (el agua, la iluminación, las estructuras), y otros reguleros (la vegetación) pero, ¿qué importancia hay que darle a los gráficos cuando el juego en sí es más divertido que un barril de monos?

EN CINCO LÍNEAS
Un trillón de alienígenas invaden la Tierra y sólo un Spartan puede detenerlos.

QUÉ CUENTA
El Jefe Maestro vuelve a la Tierra para acabar de una vez por todas con la guerra que mantienen El Pacto y la Humanidad, con misteriosos artefactos de por medio.

SI FUERA UN INSECTO SERÍA UN SALTAMONTES

LOS CREADORES
BUNGIE STUDIOS
Fundada en 1991 y con sede en Washington, Bungie destacó en sus primeros años con la saga de FPS Marathon para Mac, y en los últimos años con la saga Halo, un proyecto que comenzaron en 1999.





GBA

_GÉNERO **RPG DE CALIDAD MAYESTÁTICA**
_COMPAÑÍA **SQUARE-ENIX**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **FFVI.NINTENDO.COM**

FINAL FANTASY VI

EL REMAKE DEL MEJOR RPG QUE JAMÁS PUDIMOS DISFRUTAR EN ESPAÑA

En ocasiones, hasta la más vil de las injusticias puede llegar a repararse. En 1994 nos vimos privados de disfrutar en España de *Final Fantasy VI* de **SNES**, lo que empujó a mucha gente a mejorar su inglés para echarle el guante a la copia USA. El esfuerzo mereció la pena con tal de disfrutar de los mejores gráficos *bitmap* de toda la saga *FF* y de la maldad sin parangón del carismático Kefka.

Trece años después, tenemos la oportunidad única de alucinar con esta obra maestra en una adaptación a **GBA** que, como ya sucediera con *FFIV* y *FFV*, incorpora mejoras, como cuatro nuevos Espers (criaturas mágicas al estilo de las Invocaciones de *FFVII*), una mazmorra exclusiva y una traducción de textos más fiel al original japonés. Desempolva tu **GBA** y despídete de tu familia, porque este RPG son palabras mayores. **_NEMESIS**







PSP









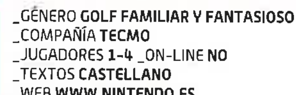
_GÉNERO **HIP HOP DE CUCHUFLETA**
_COMPAÑÍA **SONY COMPUTER ENT.**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **INGLÉS**
_WEB **ES.PLAYSTATION.COM/PSP/**

PARAPPA THE RAPPER

EL CREADOR DEL BEMANI MODERNO, AHORA EN VERSIÓN PORTÁTIL

Pasados diez años desde su estreno en **PSone**, muchos parecen haber olvidado hasta qué punto *Parappa the Rapper* fue un juego revolucionario. Con aquella estética, tan imitada en juegos posteriores, concebida por **Rodney Greenblat**, y su mecánica, que no sólo exigía sentido del ritmo sino que premiaba la capacidad de improvisación musical del jugador, *Parappa* obtuvo un merecido éxito (menor en occidente, aunque mayúsculo en Japón). Ahora nos llega este *remake* para **PSP**, cuya versión japonesa lleva unos cuantos meses en el mercado y que contiene jugosas novedades. Destacan, sin duda, el Modo Multijugador para cuatro personas y el jugoso contenido descargable (nada menos que cinco nuevos niveles y ocho remezclas exclusivas de las canciones existentes). Ahora solo queda que su creador, **Masaya Matsuura**, prepare algún juego nuevo. ¡Tienes que creer! **_JOHN TONES**

WII



_GÉNERO **GOLF FAMILIAR Y FANTASIOSO**
_COMPAÑÍA **TECMO**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NINTENDO.ES**

PANGYA GOLF

SI EL GOLF DE WII SPORTS TE DEJÓ CON GANAS DE MUCHO MÁS...

...no deberías perderte este colorido simulador ideado por **Tecmo**, que llegará a España bajo el sello de **Nintendo**. Protagonizado por personajes cabezones al estilo *Everybody's*, ***Pangya Golf*** te permitirá utilizar el wiimote a modo de palo de golf con una precisión y prestaciones mucho mayores que las de *Wii Sports*. Convertirás el salón de tu casa en el hoyo 18 de St. Andrews, mientras compites hasta con tres amigos y acumulas Pangs, *tokens* especiales con los que comprar ropa para tu personaje y mejorar sus habilidades. El próximo mes analizaremos en profundidad este entretenimiento para abuelos, que supone una buena alternativa ante la excesiva simplicidad de *Wii Sports* y el realismo del *Tiger Woods PGA Tour. 07* de **EA Sports**. **_NEMESIS**









VERSIÓN COMENTADA

PS2 • PS3 • 360 • PSP





_GÉNERO **AVENTURA MÁGICA**
_COMPAÑÍA **EA GAMES**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ES.EA.COM**

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX

POLVOS HECHIZANTES Y VARITAS MÁGICAS... A LO GTA

Cansaditos estábamos ya de tanto Potter... cuatro ediciones (más una de *Quidditch*) y todas con la misma mecánica de juego. Y al fin un auténtico lavado de cara... Estéticamente todo ha tomado un aire más adulto (el diseño de personajes no es tan aniñado y los entornos son más realistas), se han eliminado las pantallas de carga y la jugabilidad ha sido modificada por completo. Aunque sólo hemos probado la versión de **PlayStation 2**, **EA** nos ha asegurado que las entregas de **PS3** y **Xbox 360** presentarán la misma fórmula: una aventura abierta (a lo *GTA*) donde el jugador podrá moverse libremente por las instalaciones de Hogwarts y sus alrededores, asistir a clases de magia y buscar candidatos para formar la Armada Dumbledore, entre otras misiones. **_SEXY CRAZY**



VUELTA AL PASADO LOS ESCENARIOS DEL JUEGO ESTÁN CREADOS A PARTIR DE ILUSTRACIONES EN PAPEL_





_CHIARAFAN

VALKYRIE PROFILE LENNETH



XENOGEARS (PSONE)

VALKYRIE PROFILE LENNETH

CHRONO CROSS (PSONE)

VERSIÓN LIBÉRRIMA DE LOS MITOS NÓRDICOS, POR ENIX. SI WAGNER LEVANTARA LA CABEZA...

... pues se daría con la tapa, seguramente. Pero es que ni su gran obra sinfónica *La Cabalgata de las Valkirias* se atreve a rivalizar con la grandeza y la épica de esta producción de la inefable **Square Enix**, que recupera para **PSP** uno de sus títulos más oscuros (por lo depresivo de su argumento y la escasa distribución que tuvo, sobre todo en Occidente) de la última época de **PSone**. A este ***Valkyrie Profile Lenneth*** (el subtítulo con el nombre de la protagonista se le ha añadido al *remake*, para diferenciarlo de la nueva entrega para **PS2**) le tocó lidiar, allá por finales del milenio pasado, con toda la expectación y el *hype* que surgió ante el inminente lanzamiento de **PlayStation 2** (ya sabes, patos de goma, Rinoa y Squall danzando en tiempo real y demás); algo similar a lo que ha ocurrido recientemente con *Final Fantasy XII*. Por ésta y otras razones no consiguió un gran éxito entre el gran público, aunque sí que pasó a convertirse en el equivalente videojueguil de una película de autor: venerada hasta el cansancio por los fans e incomprendida por la mayoría del público.

Segunda oportunidad

Como los grandes siempre vuelven (si no, que se lo digan a Cher), ahora tienes la oportunidad de gozar de esta obra perfectamente adaptada a la pantalla de **PSP** (con modo panorámico real) y con el añadido de algunos videos extra. Pero la grandeza del juego sigue intacta. Como buen RPG que se precie, al argumento engancha desde el primer momento, pero además huye de los tópicos del género para presentar una historia adulta, oscura y, en muchos momentos, desasosegante.

Igual ocurre con la mecánica, en la que destaca el hecho de que se tenga un tiempo límite para conseguir los objetivos (reclutar guerreros y llevarlos al Valhalla). Una vez consumido, llegará la confrontación final sin que puedas hacer nada para remediarlo. El mapa 3D para explorar el escenario se limita al mundo general; una vez dentro de las distintas localizaciones, la valkiria protagonista evolucionará por

UN ARGUMENTO ÉPICO Y OSCURO Y UNA JUGABILIDAD REVOLUCIONARIA



PSP



_GÉNERO **REMAKE DE RPG DE CULTO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **TRI-ACE**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.SQUARE-ENIX.COM/EU/ES**





PRONTO EN PS2

Square Enix ha anunciado que este verano pondrá a la venta en España, de la mano de Proein, la segunda entrega de Valkyrie Profile (subtitulada Silmeria) para PlayStation 2. Obra de los mismos creadores, se trata de un RPG igual de original que su predecesor.







EN TRES PANTALLAS

SECUENCIAS. Se han incluido bellas escenas de vídeo en esta versión_

ODÍN. El juego comienza cuando Lenneth es reclamada por el dios_

PUZZLES. Tendrás que exprimir tu cerebro para superar las mazmorras_







EL OCASO DEL GUERRERO La protagonista, la valkiria Lenneth, deberá escuchar los lamentos de los guerreros justo antes de que mueran para poder reclutarlos en su batalla contra el enemigo de Odín.

ellos como si de un plataformas bidimensional se tratara, saltos y equilibrios incluidos, algo que refresca en gran medida su desarrollo. Enrevesados puzzles y continuos enemigos (a los que podrás ver antes de entrar en combate con ellos) pueblan estos niveles.

El sistema ideado por los programadores para llevar a cabo estas batallas, a medio camino entre los turnos y el tiempo real (con un máximo de cuatro personajes en tu equipo, cada uno de ellos asignado a un botón del mando) también es de lo más original y divertido, mucho más cercano al arcade que en un *Final Fantasy* o similar. El único punto negativo del juego (aparte del hecho de que aparezca sin traducir al castellano) será, para algunos, la excesiva densidad de sus sistemas de evolución, equipación de personajes y demás. Sin un buen tutorial que llevarse a la boca puede hacerse bastante cuesta arriba comprender qué demonios ocurre durante los combates y después de ellos y cómo los personajes adquieren habilidades y se hacen más fuertes. Los verdaderos fanáticos de los RPG no tendrán problema; los recién llegados será mejor que empiecen por algo más sencillo. ●



CONCLUYENDO: Valkyrie Profile es uno de esos títulos que no están pensados para el «mass market», y que requieren una gran disposición por parte del jugador para poder disfrutar de él plenamente. Una apuesta diferente y arriesgada.



GRÁFICOS



SONIDO



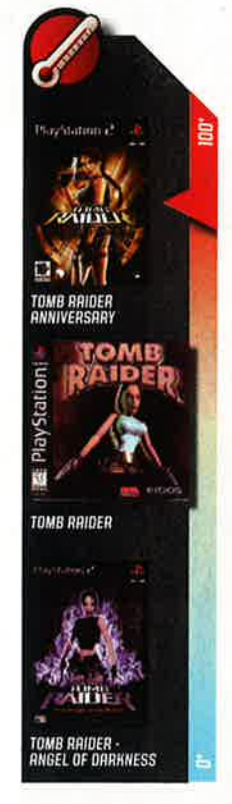
JUGABILIDAD

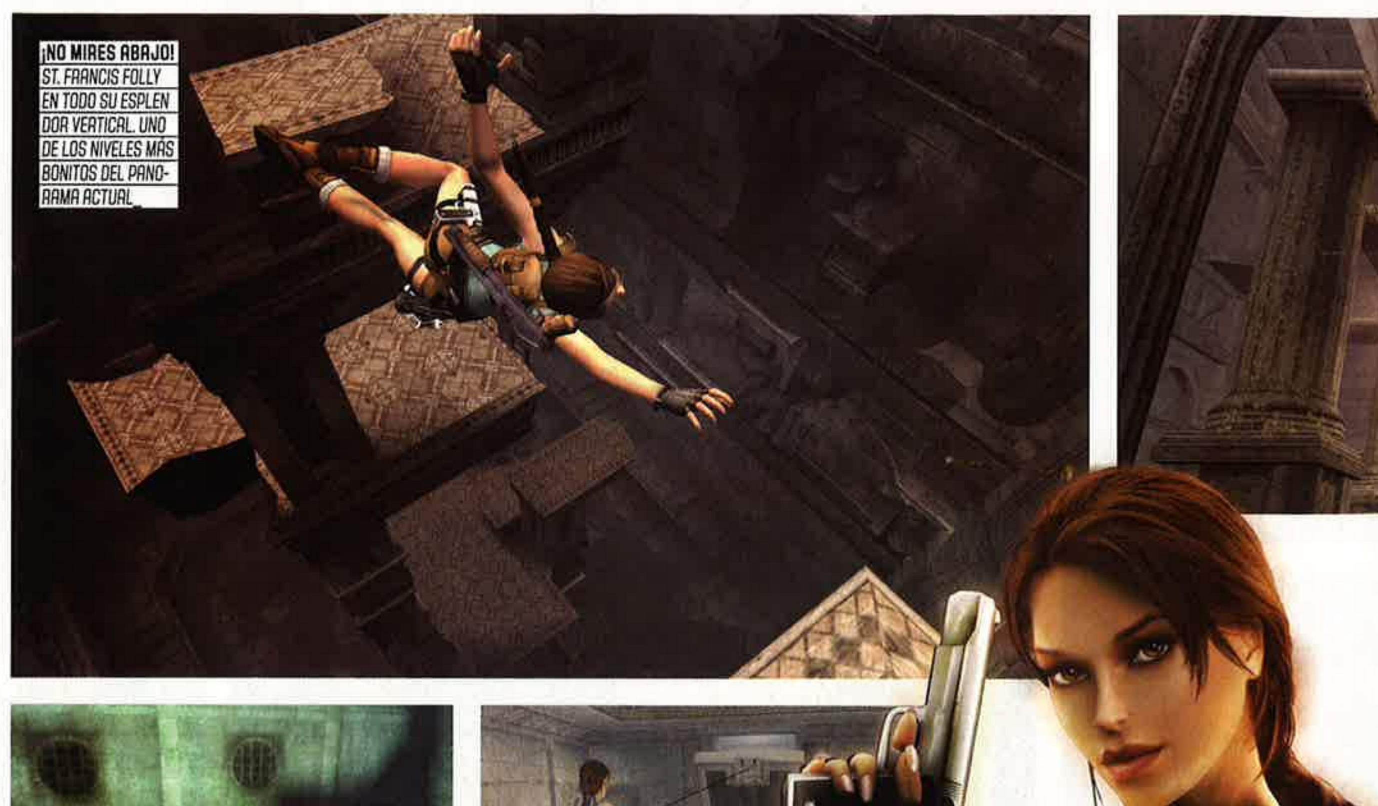


DURACIÓN











_STAN BY

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

VA A ACABAR SIENDO QUE SÍ: ESTAMOS ANTE EL MEJOR TOMB RAIDER QUE NOS HEMOS ECHADO A LA CARA. ¿EXAGERAMOS? BUENO, SOLO UN POCO

Salpimentar un poco las cosas nunca hace daño, vaya. No soy un inconsciente, en cualquier caso: afirmar a estas alturas que una entrega es la mejor de una serie como *Tomb Raider* es jugar a la ruleta rusa con pistola en lugar de revólver. Aunque si miramos con un poquito de atención, entre siete entregas de *Tomb Raider* que llevamos ya, el gran premio sólo podrían disputárselo las primeras y las últimas. Desde la tercera entrega a *Legend* hay, mal que le pese a algunos fans incondicionales, un erial plagado de vacilaciones, trompicones y caídas en picado. Hasta que llegó **Crystal Dynamics** y... y etcétera, etcétera. De esto ya hemos hablado unas cuantas veces.

Así pues, ¿qué tiene ***Anniversary*** para que quien suscribe apriete la barriga, se arremangue y diga «*ésta es la mejor*»? En realidad es sencillo: es el primer *Tomb Raider*, pero tamizado por el filtro de diez años de experiencia bien aplicada.

Superando al maestro

Diez años atrás, el primer *Tomb Raider* fue la repanocha. Esto también lo hemos repetido en varias ocasiones, junto a los porqués. Así que no vamos a hacerlo de nuevo. Casi una década más tarde, *Tomb Raider Legend* reformuló hasta cierto punto la receta y Larita saltaba y brincaba que daba gusto verla.

La ecuación está clara: si sumamos a toda la grandeza de aquella primera aventura los aciertos de la última, nos tiene que salir algo bueno a la fuerza. Y esta vez no hay peros. **Crystal Dynamics** ha bordado un *remake* espectacular.



_GÉNERO ACCIÓN ARQUEOLÓGICA SIN HARRISON FORD
_PAIS E.E.U.U._COMPAÑÍA EIDOS INTERACTIVE
_DESARROLLADOR CRYSTAL DYNAMICS
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.TOMBRAIDER.COM/ANNIVERSARY/





OBRAS DE RESTAURACIÓN Los niveles originales se reconocen, aunque el lavado de cara (y rediseño completo en algunos casos) se nota.





NI SE TE OCURRA CAERTE Eso debe de pensar la buena moza, porque tiene muy claro que acabará allá arriba.



CERRADURAS DE LAS DE ANTES *NO PODÍAN FALTAR LAS PALANCAS DE TODA LA VIDA_*

CHOQUE TEMPORAL

Uno de los trajecitos de Lara desbloqueables en Anniversary es, atención, la Lara del Tomb Raider original. Ahí, con sus polígonos descomunales. Encantador.



EN TRES PANTALLAS



ADRENALINA. Cabréalos, esquívalos a tiempo y aprovecha el bullet time_

COMO LAS LAGARTIJAS. Yo diría que éste es el estado natural de Lara Croft_

UN LINDO GATITO Prueba fehaciente de que el gancho tiene muchas utilidades_

El primer *Tomb Raider* está al completo en ***Anniversary***. Diría que hasta la última piedra, pero seguramente me quedaría corto. Porque la adaptación de los escenarios originales pasa por un ejercicio de expansión y acumulación: encontramos nuevos pasajes y cornisas antes inexistentes que, gracias a una elegancia deliciosa por parte del equipo desarrollador, dan realmente la sensación de haber estado ahí desde 1996, inapreciados, ocultos a nuestra vista hasta la llegada de ***Tomb Raider Anniversary*** y su motor gráfico robusto y embellecedor.

Muchas localizaciones han sido prácticamente remodeladas -no sólo maquilladas-, siempre con la espectacularidad en mente: la gran catarata de Perú o la sala vertical de St. Francis Folly, con sus endiabladamente inalcanzables estancias divinas, ganan en altura, en magnificencia, en vertiginosidad y, por extensión, en intensidad y disfrute por parte del jugador. Sin que por ello se diluya el reconocimiento de sitios ya visitados.

La sensación es la de volver a un lugar conocido con la experiencia de los años pasados a nuestras espaldas, y volver a disfrutarlo con una mezcla de nostalgia tristona y reencuentro tontorrón. Es un *remake*, al fin y al cabo, y un aniversario.

UN REMAKE HECHO CON CABEZA, RESPETO Y BUENAS IDEAS. Y UNOS ESCENARIOS QUE QUITAN EL HIPO

Bueno, ¿y el juego?

Dimos ya las claves en la *preview* del mes pasado y tampoco queremos convertirnos en monitos de feria repitiendo una y otra vez las cosas. La acción en este ***Tomb Raider*** es una hábil mezcla de la agilidad renovada de *Legend* y la exploración exigente del homenajeado. Las habilidades de Lara se han pulido y filtrado, incorporando algunas nuevas e implementándolas muy inteligentemente en los numerosos y endemoniados *puzzles* que nos presenta ***Anniversary***.

CONCLUYENDO: Jugar a Anniversary transmite perfectamente la sensación de estar haciéndolo con el Tomb Raider original, pero en 2007. Sin ese regusto añejo que en este mundo, a veces, es mortal. Más claro, el agua: es el mejor Tomb Raider.



GRÁFICOS



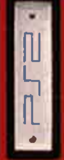
SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN



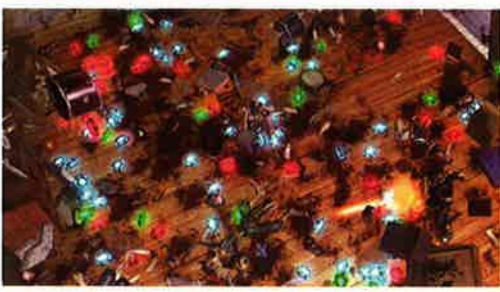




COMBINACIÓN UNO DE LOS ELEMENTOS MÁS ORIGINALES DEL JUEGO ES LA COMBINACIÓN DE ARMAS Y EFECTOS. AQUÍ, UNA SENCILLA ELECTROCUCIÓN A DISTANCIA_













_JOHN TONES

MONSTER MADNESS

UN VIDEOJUEGO QUE ARRANCA CON UNO DE LOS PERSONAJES DICIENDO «LOS ZOMBIES SE HAN COMIDO A MIS VECINOS» O «MIRA, SOY BRUCE CAMPBELL» NO PUEDE SER MALO NI QUERIENDO

No es sencillo, en estos tiempos en los que cada vez más gente presume de haberse criado mamando los horrores victorianos de la **Hammer**, las viñetas ensangrentadas del Tío Creepy y el punk gótico de los **Misfits**, demostrar que realmente se ama enfervorecidamente el lado oscuro de la cultura pop. A partir de ahora, tenemos una forma muy fácil de detectar a un genuino fan del cine y los tebeos de terror: si le gusta ***Monster Madness***, es de los nuestros.

Monster Madness arranca con un ataque zombi en un barrio residencial, y se revela como un profuso e intenso homenaje a la cultura del terror: vampiros, científicos locos, monstruos prehistóricos, espíritus vengativos, payasos psicópatas y un largo etcétera de pesadillas andantes se enfrentarán a los cuatro adolescentes que han sobrevivido. El jugador controla al personaje de su elección con el muy *old-school* método de moverlo con el stick izquierdo y apuntar el arma con el derecho. Cuesta acostumbrarse, sobre todo cuando, como pasa a menudo, hay que andar y disparar en direcciones contrarias. Pero con un poco de práctica, acaba revelándose como el sistema perfecto para gestionar con algo de presteza las tumultuosas oleadas de monstruos.

A partir de ahí todo se desarrolla con relativa sencillez: lanzamiento de explosivos, intercambio de armas, cambio de armas de fuego a instrumentos contundentes para *melées*, conducción de vehículos... ***Monster Madness*** no sólo no da tiempo de que el jugador se aburra gracias a su acción enfebrecida, sino que no permite que el jugador se atranque en cuestiones ajenas al estricto ritmo del juego.

Y todo va como una seda

Insistimos en lo que ya adelantamos en nuestra *preview* (que por cierto, y albricias, cómo ha mejorado la mecánica del juego en sólo un par de meses): la grandeza de ***Monster Madness*** está en el desproporcionado amor que supura hacia los mitos del horror que parodia. Pero es que, además, conscientes de que un homenaje no se sustenta sólo con buenas intenciones, en **Inmersion Games** y **Artificial Studios** han cuidado los detalles jugables con un mimo que deja en evidencia a títulos mucho

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA 12+

XBOX 360



_GÉNERO SEARCH AND DESTROY DE NO-MUERTOS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SOUTHPEAK INTERACTIVE
_DESARROLLADOR ARTIFICIAL STUDIOS / INMERSION G.
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SI
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-INGLÉS
_WEB WWW.MONSTER-MADNESS.COM



LOCURA VIÑETIL

La estética de cómic de Top-Cow, Cliffhanger o una de estas editoriales independientes de locuras gráficas para adolescentes no es fortuita: el tono y el colorido de tebeo (las fases diurnas tienen una bellísima iluminación crepuscular) dejan bien claro para quién está pensado Monster Madness: fóbicos al realismo, los argumentos y el sopor.

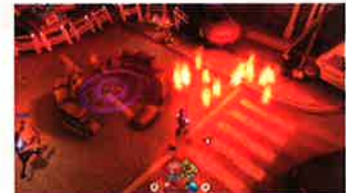




OCHO BRAZOS La acción a cuatro bandas, multiplicador exponencial de la diversión_



LABERÍNTICOS Sí, a nosotros también nos recuerda a un Gauntlet con muertos vivientes







AQUÍ NO SE SALVA NADIE Ni los mitos clásicos se respetan_

EN TRES PANTALLAS





EL BUENO DE LARRY. Te ayudará a potenciar y nutrir tu armamento_



VUELA. Las rampas, siempre amanosas para las fases de carreras contrarreloj_



SOY UN ZOMBI. Versiones monstruo de los protagonistas: el mejor power-up_



más ambiciosos y rimbombantes que éste. A la ya mencionada idoneidad del sistema de apuntado se suma la sencillez del intercambio de armas, la perfectamente gestionada cámara del juego (detalle delicado en un título tan frenético), siempre apuntando a donde tiene que apuntar, la variedad de objetivos que puntúan los niveles (a veces recuperar objetos, a veces solucionar sencillos puzzles, siempre masacrar a los no-muertos), las constantes ideas de tuneado de armas y empleo de las mismas (el lanzador de cola, por ejemplo, cuyos proyectiles son inflamables una vez han dado en el blanco), los *power-ups* que convierten a los personajes en monstruos, las tontorronas pero frenéticas fases con vehículos... Dejando de lado la disparatada dificultad de algunas fases y *final bosses*, ***Monster Madness*** parece optimizado para resultar lo más divertido posible, y eso es encomiable: sólo hay que contemplar su robusto Modo Multijugador y cómo se ha puesto el acento en la acción y el humor.

Monster Madness es un juego simple sólo en apariencia, porque sus piezas perfectamente engrasadas claman lo contrario. Perdón... queríamos decir «aúllan».

CONCLUYENDO: En la misma fase, en cuestión de minutos, el jugador se enfrenta a zombis, payasos asesinos, bigfoots y piratas fantasmas. Si eso no es un perfecto equilibrio conceptual de elementos dispares, no sabemos lo que lo será...



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN





GLOBAL

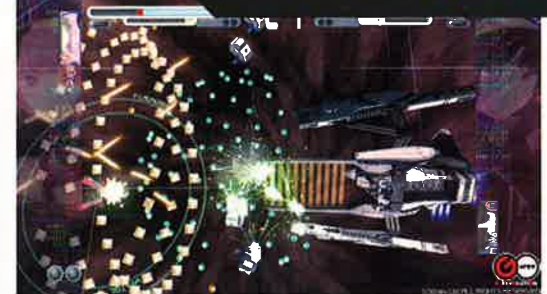
12+

XBOX 360



_GÉNERO **SHOOTER DE LUCHA/BEAT'EM DE DISPAROS**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑIA **UBI SOFT**
_DESARROLLADOR **G.REVOLUTION LTD.**
_DISTRIBUYE **UBI SOFT**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.GREV.CO.JP/RONDE360**

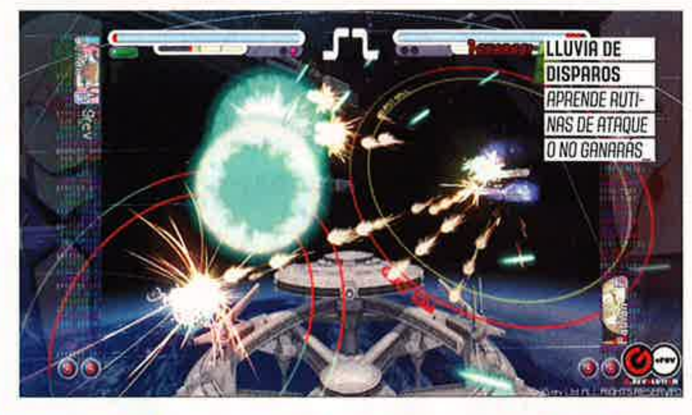








FINAL BOSS VS FINAL BOSS
AL UTILIZAR LAS BOMBAS, LOS PERSONAJES PARECERÁN «JEFAZOS»



LLUVIA DE DISPAROS
APRENDE RUTINAS DE ATAQUE O NO GANARÁS



_MELONGASOIL

WARTECH
SENKO NO RONDE

¿LUCHA O SHOOTER?
Cada personaje seleccionable posee unas determinadas y diferenciadas características para satisfacer las preferencias de cualquier jugador (lucha cuerpo a cuerpo o disparos).

ÚLTIMAMENTE, LOS GÉNEROS SOLO SIRVEN PARA COMPLEMENTARSE ENTRE ELLOS CON CADA NUEVO TÍTULO; ¿SERÁ EL MEJOR MOMENTO PARA LANZAR UN SHOOT'EM-UP DE LUCHA?

La locura de los nipones por jugar a *shooters* imposibles en los que resulta casi imposible diferenciar nuestra nave de los cientos de disparos que la rodean es solo comparable a su tremenda adicción al Pachinko. Por todos es conocido el éxito que tienen las recreativas como *Virtua Fighter 5* en Japón. ¿Y si juntamos ambos géneros? ***Senko No Ronde*** une la diversión de esquivar balas como un descosido, al más puro estilo ***ESP.RA.DE***, con un juego de lucha VS.

¿Géneros incompatibles?

De buenas a primeras, la idea de tener entre manos un *shooter* de lucha (y un *beat'em-up* de disparos) es algo disparatada, pero tras el aprendizaje, a través de un tutorial inexistente, de los controles básicos y la comprobación de la simplicidad de su desarrollo, la cosa empieza a ser, cuanto menos, resultona. Básicamente, cada combate es como juntar dos *final bosses* de *shooters* esquivabalas, una mezcla entre *Virtual-on* y *Psychic Force*... su abanico de posibilidades es tan amplio y, a la vez, tan simple, que recuerda a infinidad de títulos. Para combatir contra el oponente, cada uno de los personajes del juego contará con un ataque principal y uno secundario, propulsión, defensa, un ataque especial que gastará «super», ataques cuerpo a cuerpo e incluso dos bombas por combate al más puro estilo *oldschool*.

Conversión de recreativa que nunca llegaremos a ver en España, no aporta nada gráficamente, pero resulta original, simple y muy divertido.





¡BOOOMBA! *ASÍ DE BIEN LUCEN LOS ATAQUES MÁS POTENTES*

CONCLUYENDO. Rareza puramente nipona que mezcla dos géneros supuestamente incompatibles para ofrecer diversión sin complicaciones. No entendemos por qué no llegan aquí otros títulos japoneses muy superiores a Senko No Ronde.















12+
PS2

_GÉNERO SUPERHÉROE ATRIBULADO
_PAIS EE.UU _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR VICARIOUS VISIONS
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS Y VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.ACTIVISION.COM



EL TRAJE NEGRO ES EL PRINCIPAL (Y CASI ÚNICO) ATRACTIVO DE LA NUEVA AVENTURA DEL ARÁCNIDO EN PS2_

_BEN REILLY

SPIDER-MAN 3

TIEMPOS OSCUROS PARA SPIDEY: UNA PELI INCOMPRENDIDA EN EL CINE, TRAGEDIA EN LOS CÓMICS Y AHORA, SEMEJANTE JUEGO...

Si **PS2** tuviera conciencia, sentiría celos y frustración. Su nueva hermanita, **PS3**, ha deslumbrado a los desarrolladores con sus cucamonas, y la vieja **PS2** languidece alimentada con sobras. ¿Recordáis esos combates aéreos tan chulos de *Spider-Man: The Movie*, o la variedad y longitud de *Spider-Man 2*? Pues nada de eso está en ***Spider-Man 3***. Mientras las versiones de **Xbox 360** y **PS3** gozan de los artificios técnicos de la última generación, la versión de **PS2** es un triste remedo sin apenas alicientes como juego de acción comiquera.

Spider-Man 3 sigue de forma convulsa el argumento de la película, tomándose enormes libertades como trasladar la pelea con Veneno de un edificio a un solar (¡menos polígonos en los que currar, chicos!). El juego no tiene villanos como Kingpin o Escorpión, pero a cambio nos regala a Morbius y Grito, verdaderos guiños para los fans.

Su desarrollo es similar al de *Spider-Man 2*, con una gran ciudad abierta en la que podemos explorar libremente y realizar misiones secundarias contra las cuatro bandas que toman la ciudad. Además hay *Quick Time Events*, el poder del traje negro, y técnicas canjeables por puntos. Sobre el papel suena genial, pero después comprobamos que las animaciones renquean, la cámara es hiperlejana, y que tiene una cantidad abrumadora de *bugs*, no ya de *clipping* o de colisión, sino fallos como un mismo personaje con dos o más voces. Y en cuanto al desarrollo, pues... cuando un momento cumbre del juego es luchar contra J.J. Jameson mientras te llama vago, es que algo va mal. Corto y poco agradecido en las misiones secundarias, ***Spider-Man 3*** solo destaca por su excelente control, o en ciertos combates contra jefazos, así como en los movimientos desbloqueables con los que Spidey salva (un poco) el día.





EL BUEN SAMARITANO El propio Spidey se siente mal por este juego, y lo compensa ayudando a amigos (Harry Osborn) y extraños_

CONCLUYENDO: El cuarto y último juego de Spiderman para PS2 es sin duda el peor de todos ellos, fruto de un desarrollo apretujado y repleto de fallos. Controlar a Spidey es el único aliciente de un título tan sobrio como el traje negro.













18+

PSP



_GÉNERO **AVENTURA SETENTERA**
_PAIS **FRANCIA** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT**
_DISTRIBUYE **UBISOFT**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **AD-HOC**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **DRIVER.UBI.COM**



LA IMPRUDENCIAS SE PAGAN AL CONTRARIO QUE EN OTROS JUEGOS, LOS GOLPES NOS DAÑARÁN TAMBIÉN A NOSOTROS



EN NEW YORK SOY EL MEJOR LAS INCONFUDIBLES CALLES DE LA MÁS FAMOSA CIUDAD AMERICANA SERÁN EL ESCENARIO









_DE LÚCAR

DRIVER 76

UNA VERSIÓN EXCLUSIVA PARA PSP CON ALGUNOS DE LOS MEJORES DETALLES QUE ENCUMBRARON A LA SAGA

Driver fue, para muchos, el mejor juego de su género en **PSOne**.... y, curiosidades de la vida, también fue, posteriormente, sólo una sombra de lo que se esperaba en **PS2**. Con tan dispares antecedentes, quedaba por saber en qué lado habría que situar esta entrega para **PSP** y sólo algún aspecto nos impide situarlo entre lo mejor de la saga. Si se valorara sólo la imagen o la calidad gráfica y minimizáramos sus carencias, ***Driver 76*** merecería un sobresaliente y, sin duda, es de lo más destacado que se ha visto en esta consola. Da gusto pasear por su extraordinario mapeado, con cientos de kilómetros de la ciudad de New York, conduciendo esos cochazos americanos... pero no nos convencen las abundantes interrupciones y cargas inesperadas. Puede que sea el precio que hay que pagar, pero a lo mejor habría sido más inteligente sacrificar un poco el detalle.

Por lo demás, todo brilla a gran altura. Su oferta en misiones principales y secundarias está bastante bien y con el Modo Multijugador se puede decir que está garantizada la larga vida del juego. Se alternan las misiones típicas de conducción con las de tiro a pie y motorizadas y, además, han ideado un sinfín de elementos para tenernos jugando bastante tiempo. El doblaje está muy bien trabajado y la banda sonora, pese a no ser demasiado extensa, cuenta con unas cuantas melodías que harán las delicias de los amantes de los ritmos americanos de los setenta. No es un juego redondo, pero nos gusta.

CONCLUYENDO: Aunque no tenga ni las dimensiones ni la calidad técnica de un GTA, es la mejor alternativa en el género, y un juego con muchas cosas que ofrecer. Sin cargas ni parones, sería un juego que no bajaría del sobresaliente.













3+

NINTENDO WII

_GÉNERO **SIMULADOR DE MANGURRÍAN COCINERO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **TAITO/505 GAMES**
_DESARROLLADOR **OFFICE CREATE**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.505GAMESTREET.COM**

_NEMESIS

COOKING MAMA

ESTE NUEVO CURSO DE COCINA PARA TORPES CONVERTIRÁ TU WIIMOTE EN UN UTENSILIO MÁS VERSATIL QUE LA THERMOMIX

El torrente de críticas negativas que acompañó al lanzamiento en USA de este ***Cooking Mama*** para **Wii** me hizo temer lo peor. Pero a la hora de la verdad, con el juego en las manos, ha resultado ser, por lo menos, tan divertido como el original.

Es cierto que ***Cooking Mama*** presenta algunos problemas respecto a la precisión del *wiimote*, pero era algo que esperábamos, sobre todo tras sufrir determinadas pruebas de *Wario Ware* (como el reparto de octavillas). No es lo mismo ejercer de Arguiñano rascando con el *stylus* sobre la pequeña y precisa pantalla táctil de la **DS**, que agitando en el aire el mando de **Wii**. Aquí te costará mucho más encontrar el punto exacto donde empezar a cortar las verduras, pero la forma de jugar es mucho más intuitiva, cómica y, por qué no decirlo, agotadora. Picando carne echarás tanto músculo como llevando a tu abuela en brazos.

Siguiendo paso por paso las indicaciones de Mamá, confeccionarás 55 recetas de cocina internacional (inglesa, francesa, italiana, japonesa…incluso española) utilizando el *wiimote* como si fuera un cuchillo, un rallador o el mango de una sartén, luchando siempre contra el crono o, en una de las grandes novedades de esta entrega, contra chefs de todo el mundo a través de la típica pantalla partida.

Esta competición por ver quién aliña el mejor pulpo a la gallega es extensible a un segundo jugador, entablando auténticos duelos de chefs. Y con la ventaja añadida de que esta versión **Wii**, a diferencia de **DS**, sí incluye textos en castellano. Con ello, el juego se hace accesible a su verdadero público: el usuario casual. Pero ojo, si al final ganas a tu madre o a tu padre, ya no te quedarán excusas para no hacer la paella de los domingos.



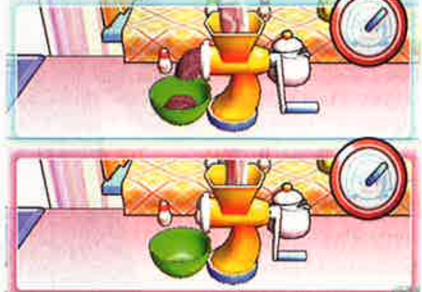




TIPICAL SPANISH FOOD
¿Te crees el rey de la paella? Prueba a competir contra la chef folclórica..._











¡DAME CANDELA!
Usarás el wiimote para todo: desde cortar verduras hasta avivar el fuego de la parrilla._

55 RECETAS: COCINA DESDE UNA PAELLA A UN PULPO A LA GALLEGA

CONCLUYENDO: Aunque en la vida real no sepas ni hervir un huevo, con el wiimote en las manos te convertirás en un chef de Tres Estrellas Michelin. Bravo por incluir textos en castellano, aunque las 55 recetas acaban quedándose cortas.













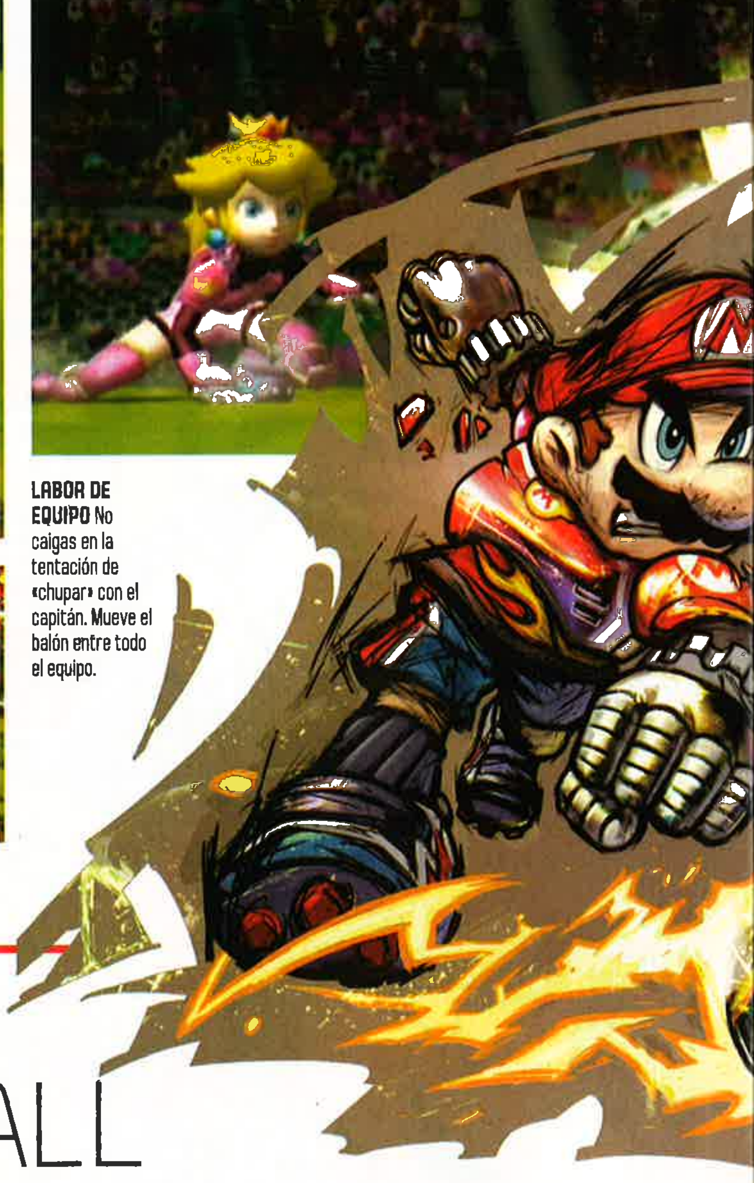


¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
¡REGALO!
LAS PALAS
CON PELOTA DE
VENTOSAS LUMINOSA
CARTOON NETWORK
CN
CARTOON N
¡PALAS CON PELOTA DE VENTOSAS LUMINOSA!
CÓMIC EXCLUSIVO
Foster's
EN LA COCINA CON
Ed, Edd n Eddy
BEN 10
PÓSTER
VIDEOJUEGOS DE CINE
EL ATAQUE DE LOS ZOMBIES
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
CONCURSOS
Es una publicación de
GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network


ESTO NO ES LA UEFA ESTA PANTALLA DEJA CLARO QUE ÉSTE NO ES UN SIMULADOR DE FÚTBOL AL USO







LABOR DE EQUIPO No caigas en la tentación de «chupar» con el capitán. Mueve el balón entre todo el equipo.

_NEMESIS

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

MARIO Y SU CUADRILLA VUELVEN A EJERCER DE PELOTEROS EN UN ARCADE DE FÚTBOL QUE TIENE COMO GRAN ATRACTIVO SER EL PRIMER TÍTULO DE WII CON JUEGO ON-LINE

Sólo han transcurrido un par de años desde el lanzamiento de *Mario Smash Football* en **GameCube**, y ya tenemos de nuevo al fontanero italiano, su hermano Luigi, Daisy, Bowser y los demás sobre el césped. Un nuevo derroche de furia arcade en el que la única regla es meter más goles que el contrario. Las patadas, bombas, puñetazos y otras amenidades están totalmente permitidas.

A primera vista, la mecánica de ***Mario Strikers Charged Football*** no parece haber evolucionado demasiado desde el juego de **GameCube**, e incluso desde el título que lo originó todo: *Sega Soccer Slam*, obra de **Black Box Games**. Aquella colorista y violenta pachanga de fútbol, heredera declarada del *Soccer Brawl* de **SNK**, gustó tanto a **Nintendo** que, cuando buena parte de los componentes de **Black Box** se largaron para fundar **Next Level Games** y crear *Smash Football*, éstos se limitaron a cambiar los equipos de brasileños, españoles, yanquis, etc, por los personajes del universo de Mario. Una jugada que se repite ahora, con el jugoso añadido de ser el primer título de **Wii** en ofrecer juego *on-line*.

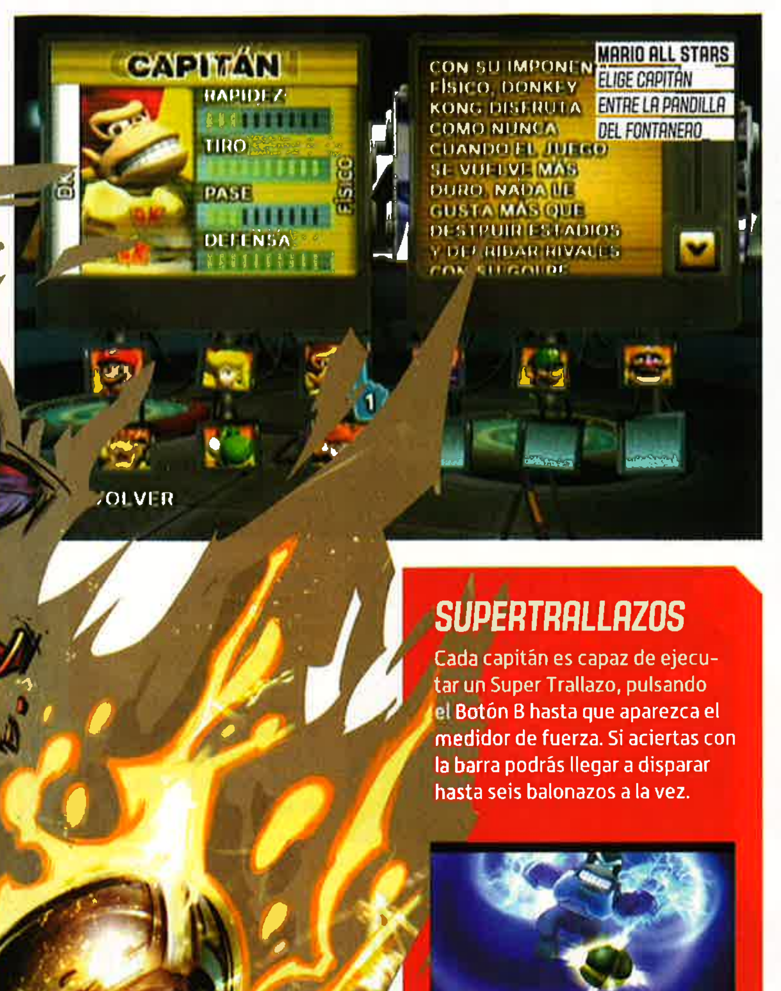
Sólo es divertido. Con amigos, más.

Al fin podrás aprovechar la conexión *on-line* de **Wii** para algo más que descubrir qué tiempo hará mañana y descargarte clásicos de la Consola Virtual. Podrás competir contra un amigo por la Red, siempre y cuando éste te haya dado su Código de Amigo. 12 cifras nada menos, aunque el tostón de introducirlo tiene su recompensa en forma de partidos One Vs One. Por supuesto, también cuentas con la posibilidad de competir *off-line*, con partidos de hasta cuatro jugadores simultáneos (dos contra dos). Jugar contra la máquina está bien, pero no es nada en comparación con la posibilidad de freír a patadas a tus amigos. ***Mario Strikers C. F.*** propone tres modos de juego, al margen de los ya mencionados duelos *on-line*. Además de los clásicos Versus y Copa, podrás enfrentarte a doce Situaciones Límite, unos desafíos en los que harás frente a marcadores adversos y todo tipo de dificultades.

Eso sí, antes de saltar al campo, harás bien en visitar la Escuela de Fútbol, un tutorial en el que aprenderás cómo utilizar el wiimote y el nunchaku dentro del césped. Aunque parezca extraño jugar a un simulador de fútbol con dos mandos, el control es tan intuitivo como sencillo.

Como en el juego de **GC**, podrás seleccionar al capitán de tu equipo de entre nueve personajes clásicos: desde Mario, Peach o Luigi hasta Wario, Bowser y Yoshi. Cada capitán no sólo destaca entre sus compañeros de equipo

_GÉNERO **PACHANGA FONTANERO-FUTBOLERA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NEXT LEVEL GAMES**
_DISTRIBUYE **NINTENDO.**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **MARIOSTRIKERS.NINTENDO.ES**





AUTÉNTICO FUTBOL BARRIOBAJERO Que no te engañe su diseño «ultracute»: Mario y sus amigos reparten más leña que en un partido de Solteros contra Casados. Además, los escenarios tienen más peligros que un descampado de Entrevías.



SUPERTRALLAZOS

Cada capitán es capaz de ejecutar un Super Trallazo, pulsando el Botón B hasta que aparezca el medidor de fuerza. Si aciertas con la barra podrás llegar a disparar hasta seis balonazos a la vez.



ESTADIO DE MESTALLA Un buen ejemplo de fair play: si no puedes detener a un delantero, vuélalo por los aires con una bomba.





por su carisma, sino también por su habilidad para ejecutar SuperTrallazos, que multiplican el balón hasta por seis (con el peligro para el adversario de encajar de golpe otros tantos goles). Utilizando el wiimote y apuntando hacia la pantalla tendrás que ir parándolos uno por uno. A menos, claro, que quieras acabar el partido con un mínimo de tres docenas de goles en contra.

Realismo, poco. Diversión, a kilos.

Mario Strikers C.F. es simplón, pero muy divertido, sobre todo para aquellos usuarios casuales (en **Wii** son legión) que no quieren gastar mucho tiempo aprendiendo a manejar complicados simuladores de fútbol real. Con tres minutos basta y sobra para enseñar a cualquier invitado cómo jugar con ***Mario Strikers C. F.***

Nintendo lo ha visto claro...y **EA** también. Hace un mes tuve ocasión de jugar al *FIFA 08* de **Wii** en la central de **EA Sports**, y pude comprobar cómo han explotado la particular jugabilidad de **Wii** por delante de cualquier otro aspecto. *FIFA 08* y su oferta de clubs y competiciones reales será el gran rival de este Mario, aunque de momento el juego de **Nintendo** cuenta con la ventaja de ser el primero. Y ya se sabe que el que golpea primero...

¡A PARARLO TODO!

Cuando tu rival haya ejecutado el Super Trallazo será el momento de usar el *wiimote* para detener sus disparos. Apunta hacia la pantalla del TV y evita una goleada de escándalo.



CONCLUYENDO: Este arcade futbolero resume perfectamente la filosofía Wii: diversión directa para usuarios casuales. No es FIFA ni PES, pero te proporcionará no pocos piques con cualquier invitado que ose pisar tu choza.















12+

PS2

_GÉNERO BEAT'EM-UP OLD-SCHOOL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA IGNITION
_DESARROLLADOR SNK PLAYMORE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.IGNITIONENT.COM/KOFXI/

33 PERSONAJES Junto a Kyo e Iori encontraremos míticos luchadores de otras sagas como Jenet de Fatal Fury Wild Ambition, y personajes nuevos y de lo más resultones como Momoko.







DREAM CANCEL En KOF XI podrás comenzar un combo como otro cualquiera, cancelarlo en un especial y, a través del nuevo Dream Cancel, combinarlo con un «super-especial», aunque sólo si estás manejando al líder del equipo.

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

KING OF FIGHTERS XI

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2

_MELONGASOIL

KING OF FIGHTERS XI

DESPUÉS DE JUGAR CON LOS GENIALES KOF'98 Y KOF'2003 PENSAMOS, ERRÓNEAMENTE, QUE TENDRÍAMOS QUE ESPERAR OTROS CINCO AÑOS PARA JUGAR A UN BEAT'EM-UP 2D EN CONDICIONES...

La saga *The King of Fighters* siempre ha sufrido altibajos con cada una de sus entregas aparecidas: un año se convertía en el mejor *beat'em-up* 2D de la historia y al siguiente resultaba ser una auténtica decepción. Si pudiéramos eliminar los *KOF* mediocres, nos quedaríamos únicamente con las entregas *'95, '98, 2003* y, sin dudarlo, con este nuevo ***King Of Fighters XI***. Después del control sobre un nuevo *hardware* (Atomiswave) y de todos los errores que esto conlleva (*KOF NeoWave*, por ejemplo), **SNK** le ha cogido el tranquillo a la placa de **Sammy**, donde funcionaba el ***KOF XI*** original.

Sólido como los clásicos

Si de algo han pecado muchos de los *King of Fighters* es de una detección de colisión precaria, determinados personajes invencibles, combos infinitos... de falta de solidez; algo que no ocurre con ***KOF XI***. Los personajes nuevos aportan novedades a la saga y no son totalmente inútiles, los antiguos han ganado nuevos movimientos y las prioridades entre diferentes ataques y las diferencias entre luchadores están equilibradas al máximo. Por desgracia, sus *sprites* siguen teniendo la resolución de una máquina de hace quince años (aunque podremos cambiar la nitidez de los personajes) ¿Cuándo aprenderá **SNK** de **Arc System Works**? La novedad más importante en lo que a jugabilidad respecta es la inclusión de los ataques Dream Cancel, sólo para el líder del equipo y que consiste en cancelar un especial (DM) con un especial más potente (LDM).

CONCLUYENDO: Sin ninguna duda, KOF XI es una de las entregas de la saga más sólidas, variadas, equilibradas y jugables. Una lástima que en su trayecto desde Japón el juego haya perdido el modo de juego a través de Internet.

















_GÉNERO **BEAT'EM-UP 2'5D**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SNK PLAYMORE**
_DESARROLLADOR **SNK PLAYMORE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.VIRGINPLAY.ES**

PS2

12+







MAGIAS Los ataques clásicos, más impresionantes en 3D.

_MELONGASOIL

KING OF FIGHTERS
MAXIMUM IMPACT 2

UNA NUEVA DIMENSIÓN PARA EL REY DE LA LUCHA EN 2D

Tras una primera incursión en el universo poligonal que dejó fríos a los fans de la saga 2D y divirtió de lo lindo a los luchadores más novatos, **SNK** vuelve al mundo poligonal después de crear uno de los mejores *King Of Fighters* de la saga, *KOF XI*. ***Maximum Impact 2*** evoluciona ligeramente el apartado gráfico de la serie, añade nuevas posibilidades e incluye personajes míticos como Billy Kane y Richard Myer (dueño del Pao-Pao Café). La principal peculiaridad de la saga, que divide a sus seguidores, es la extrema libertad de acción que preside su jugabilidad. ***KOF MI2*** incluye todo tipo de ataques: combos, *chain*, especiales, *supers*... lo que diferencia a este título de otros *beat'em-ups* es que casi todos sus ataques son combinables entre sí. Da rienda suelta a la imaginación del jugador pero hace el juego imposible en ciertos niveles de dificultad.



076 GLOBAL



_GÉNERO **LAS OTRAS MOTOS**
_PAIS **GRAN BRETAÑA** _COMPAÑÍA **VIRGIN PLAY**
_DESARROLLADOR **MILESTONE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SBK07.COM**

PSP • PS2

3+



REALISMO TELEVISIVO Las repeticiones ofrecen un grado de realismo digno de una retrasmisión televisiva. Las carreras con agua son de lo mejor que hemos visto en este género en PS2_





_DE LÚCAR

SBK 07
S.B. WORLD CHAMPIONSHIP

UN ARCADE MÁS INTERESANTE QUE LA PROPIA COMPETICIÓN REAL

Aunque con la escasa oferta en el género cualquier novedad es siempre bien recibida por los amantes de las motos, la buena noticia es que ***SBK07*** para **PS2** es bastante mejor que lo que cabía esperar. No es que sea el no va más, pero sí es un arcade bien acabado gráficamente, jugable, emocionante a veces y capaz de entretener incluso a los fanáticos de *Moto GP*. El único problema que le vemos a ***SBK07*** es que le pasa un poco como a la competición real en España: tiene menos tradición que el Mundial de Motociclismo y eso equivale a menos tirón en ventas. En otras licencias contar con el hecho de ser el juego oficial es fundamental... pero aquí lo único importante es que sea divertido. Y eso al menos lo han logrado. La dificultad, por demasiado variable de una carrera a otra, es el único aspecto que no termina de convencernos del todo.



075 GLOBAL



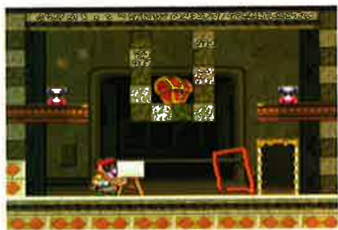
_GÉNERO **PLATAFORMAS BELLACAS**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **SUZAK**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.WARIO.NINTENDODS.COM**

NINTENDO DS

3+









_MR. WINTERS

WARIO:
MASTER OF DISGUISE

TROPEZÓN DEL HÉROE MÁS MALHABLADO EN SU DEBUT PLATAFORMERO

Sin duda merecía Wario, para esta nueva aparición estelar en la portátil de **Nintendo**, un continente que estuviera más a la altura de su arrebatadora personalidad. No ha sido así, pues esta irregular mezcla de plataformas, *puzzle* y minijuegos no convence ni por su planteamiento ni por su desarrollo. Acompañaremos a Wario en su periplo como ladrón por un crucero de lujo, empleando, a golpe de lápiz, los diferentes trajes (poderes) con que cuenta el simpático villano para superar los diversos *puzzles*. La escasa variedad de éstos (repetidos hasta el tedio), el pobre diseño de niveles, lo austero y gris de los gráficos y, sobre todo, la penosa combinación de interfaz táctil con botones (que trae a la memoria ejemplos de cómo hacer bien las cosas, como *Kirby y el Pincel de Poder*) hacen que sea muy difícil disfrutar de un juego que podría haber sido mucho más.



061 GLOBAL



_GÉNERO **EXPLORACIÓN MINIJUEGUIL**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.KONAMI.COM**

NINTENDO DS

7+









_MR. WINTERS

LOST IN BLUE 2

ESCASAS NOVEDADES EN ESTA CONTINUACIÓN DE UNA ORIGINAL ODISEA TROPICAL



Interesante mezcla de exploración, aventura y minijuegos que aprovecha al máximo las posibilidades de la pantalla táctil para reforzar la identificación del jugador con uno de los dos personajes de esta historia de supervivencia. Naufragos en una isla especialmente rica en recursos naturales, nuestros dos antihéroes deberán procurarse alimento y cobijo y tratar de explorar la isla... si sus estómagos lo permiten. Las continuas atenciones que reclama la pareja protagonista, especialmente su insaciable voracidad, repercuten negativamente sobre la más interesante temática de exploración, que sólo a duras penas podremos llevar a cabo. A pesar de la variedad y buena implementación de los minijuegos, su continua repetición, unida a la irritante, por inexistente, IA de nuestro acompañante (que morirá de hambre, a pesar de tener comida en la mochila, si no le obligamos a comer) puede terminar siendo nuestro pasaporte hacia la frustración.

072 GLOBAL



NINTENDO WII

_GÉNERO **RASTREO DE DUENDES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-INGLÉS**
_WEB **WWW.KONAMI-EUROPE.COM**



HASTA LO MÁS PESADO *LA PISTOLA GRAVITATORIA NOS PERMITIRÁ REBUSCAR BAJO EL CABECERO DE LA ABUELA_*



TEXTURAS FINÍSIMAS *UNA PENA QUE EL JUEGO NO APROVECHE LOS PRECIOSOS DISEÑOS MANGA DE LAS CUTSCENES_*



RAYMAN RAVING RABBIDS

ELEDEES



KORORINPA









_JOHN TONES

ELEDEES

QUERÍAMOS QUE NOS ENTUSIASMARA ELEDEES. DE VERDAD QUE LO ESTÁBAMOS DESEANDO

El planteamiento de ***Eledees*** sorprendió a los asistentes al **E3 2006** con su curiosa mecánica de búsqueda de duendecillos por todos los rincones de una casa. Estos duendes, los Eledees, son los que suministran energía al mundo en el que se desarrolla la acción. Un súbito apagón obliga al niño protagonista, armado con una pistola antigravitatoria, a registrar cada habitación en busca de estos inquietantes generadores con patas.

Parece divertido y, hasta cierto punto, lo es. La pistola permite mover con sencillos movimientos del wiimando todos los objetos que nuestro protagonista va encontrando. Abrir armarios, voltear cajas, empujar objetos... El descubrimiento de nuevos Eledees se recibe con satisfacción y la apertura de nuevas habitaciones, geométricamente ordenadas y a la espera de que las convirtamos en un sindiós de objetos tirados por los suelos proporciona una curiosa sensación de progreso basado en el caos inminente. Las áreas que hay que explorar (30 niveles) son extensas y hay variedad de objetivos a cumplir además de la búsqueda.

El problema de ***Eledees*** está en que la mecánica se vuelve pronto repetitiva por el poco realismo de la física de los objetos. La casa entera parece estar construida de corcho. Y cuando cuesta más trabajo abrir la puerta de un cuarto que localizar un puñado de duendes eléctricos, la sensación es la de estar ante un juguete llamativo pero simple. El brutal cañonazo que recibe el nivel de dificultad a partir del tercer nivel también es desconcertante.

Eledees proporciona diversión sencilla e inmediata, perfecta para partidas de exploración rápida. Su mecánica, por desgracia, no va mucho más allá.



CONCLUYENDO: El completo editor de habitaciones, que permite reconstruir los cuartos a nuestro gusto, la posibilidad de intercambiar nuestras creaciones y el Modo Multijugador a cuatro bandas prolongan algo la vida de Eledees. Algo.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN





075 GLOBAL

12+

NINTENDO DS

_GÉNERO **CRYSTAL CLEAR RPG**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX/MATRIX S.**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.FINALFANTASY3.EU.COM**







3DELIRIO POLIGONAL La magia de Square Enix permite a Nintendo DS recrear un universo vectorial pleno de solidez, variedad y colorido. Los personajes, amigos y enemigos, también gozan de gran carisma estético.



BESTIARIO DE NUEVO CUÑO
EN FFIII ENCONTRARÁS HASTA 226 ENEMIGOS DIFERENTES_

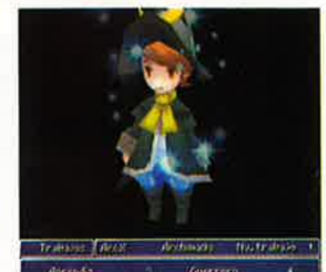




¡Has derrotado a Guzco!
¡Has recuperado los Cuernos de hielo!







100°

FINAL FANTASY III

MAGICAL STARSIGN

CHILDREN OF MANA

_THE ELF

FINAL FANTASY III

SQUARE ENIX ACTUALIZA SU CAPÍTULO APÓCRIFO CON GRAN ACIERTO AUDIOVISUAL

La historia de ***Final Fantasy III*** comienza, como casi todo en esta vida, con la caída de uno de los cuatro protagonistas, Luneth, en un misterioso agujero. Pero antes, nuestros sentidos han sido sabiamente sacudidos por el experto trazo audiovisual de **Square Enix**. La leyenda se dibuja ante ti con una magnífica intro CG de bella atmósfera melódica; la leyenda se escribe con varias sentencias argumentales sobre la pantalla de presentación. Y, por último, la leyenda se juega, simplemente pulsando Start. Estos tres pasos bastan para precipitarse de cabeza y gustosamente, al igual que Luneth, en el tangible tetra-mundo de ***FFIII***. Así comienza la epopeya de los guerreros bendecidos por la Luz del Cristal, en pos del caprichoso equilibrio y claroscuro constante de los reinos creados exclusivamente para la aventura. Un generoso y esforzado despliegue vectorial de una variedad escénica increíble, con más de 60 localizaciones, 14 de ellas opcionales, de un cromatismo salvaje; una veintena de trabajos para definir las habilidades de los protagonistas, 226 enemigos diferentes, ocho invocaciones, la Mogured y sus cinco retos adicionales... Todo un compendio de cifras y cualidades. Aunque casi siempre da la impresión de que los cimientos que forman su mudo mundo multicolor son más poderosos que su vetusto guión. La evolución tecnológica ha superado a la argumental y a veces ***FFIII*** se muestra frío en sentimientos, que no en calidad, ante el jugador. ¿Alguien ha dicho que resucitar clásicos sea fácil?

¡A TRABAJAR! Tendrás acceso a 23 trabajos con un total de 279.000 combinaciones.

CONCLUYENDO: Espléndido tour de force tecnológico al servicio de DS. Apartado gráfico sobresaliente, gran banda sonora, 23 trabajos para asignar, muchas horas de juego y un desarrollo argumental variado pero muy frío en emociones.

GRÁFICOS











PS2

12+

_GÉNERO **PIXEL AT WAR**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SNK PLAYMORE**
_DESARROLLADOR **SNK PLAYMORE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.VIRGINPLAY.ES**

_JOHN TONES

METAL SLUG ANTHOLOGY

PENDIENTE HASTA AHORA DE RECIBIR LA ANTOLOGÍA DE METAL SLUG, PS2 AL FIN TIENE SU DOSIS DE PIXEL BÉLICO.

Lo dijimos en su día de ***Metal Slug Anthology*** para **PSP**. Lo dijimos en el número pasado de la versión de **Wii**. Y lo repetimos para esta versión **PS2** de ***Metal Slug Anthology***: quizás ésta no sea la forma perfecta de celebrar el décimo aniversario de una de las series que aguantan titánicamente la injusta imposición del polígono como código estético mayoritario en la nueva generación de consolas. Es decir, hubiéramos preferido un cómo se hizo kilométrico, lleno de entrevistas y secretos desvelados, más diseños de personajes, vehículos y decorados desbloqueables, una cronología gráfica explicando los recovecos argumentales de la serie (y cómo ésta se fue transformando de un desmadre bélico en un sindiós de acción-*fantastique* extremo).

No puede ser... pues bueno. En ***Metal Slug Anthology*** están emuladas las siete entregas aparecidas hasta hoy de la serie (maldita sea: ¿cómo se nos habría quedado la cara si **SNK** hubiera incluido material jugable inédito en este ***Anthology***?). Siete entregas. Nada más... y nada menos: es una de las culminaciones absolutas de la estética del píxel, un puñado de obras maestras de dificultad imposible y estética inigualada.

Con leves retoques para la ocasión (en cuestiones que dolerán a los puristas: cero ralentizaciones y continuaciones infinitas, lo que doma notablemente la dificultad), ***Metal Slug Anthology*** sigue siendo, al final, una de las mejores compilaciones de acción retro del mercado. Y poca broma con eso.



GUERRILLEROS SEBOSOS Sólo hay una forma de arreglar las hilarantes transformaciones de los apolíneos héroes en bolas de grasa: ¡a tiros!.

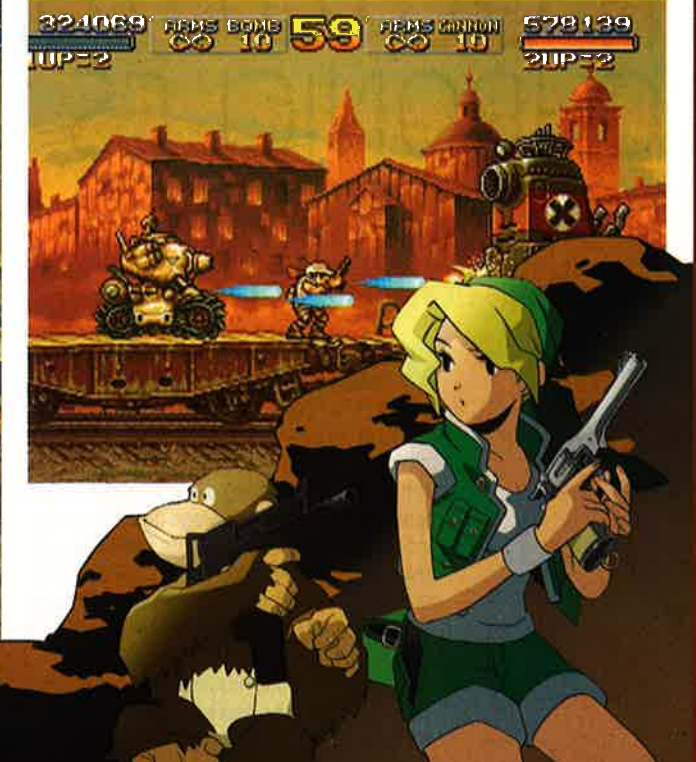


AVALANCHA DE CARNE DE CAÑÓN Docenas de enemigos abalanzándose sobre el Metal Slug. La sobredosis de némesis, una de las características clásicas de la serie.





PURO PIXEL-ART El detallismo de los gestos, el soberbio sentido del humor que desprende cada personaje, el increíble diseño de los vehículos. Esto debería estar en un museo.



CONCLUYENDO: Nos quejamos de vicio. Podríamos tener más extras, claro, y una celebración del aniversario más grandilocuente, pero Metal Slug Anthology permite poseer en un solo disco la saga completa. Imprescindible. Sumamente necesario.















12+

PS2

_GÉNERO **AVENTURA MANGA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **CAVIA INC.**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NAMCOBANDAIGAMES.COM**



TU Y TUS AMIGOS En algunos momentos del juego podrás controlar a otros personajes de la serie de animación_



SECUENCIAS 3D En lugar de utilizar el material de la serie, los responsables de Cavia Inc. han decidido crear sus propias secuencias CG para ilustrar el juego_





_CHIARAFAN

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

NAMCO BANDAI SIGUE EMPEÑADA EN EXPRIMIR SUS LICENCIAS HASTA EL PAROXISMO. A VECES LA COSA SALE BIEN. ESTA NO ES UNA DE ESAS.

A estas alturas de la generación, cuando **PlayStation 2** ha sido exprimida hasta sus últimas consecuencias, y cuando hemos visto aventuras de acción de la talla de *God Of War* o *Tomb Raider Anniversary*, es complicado comprender cómo alguien puede sentirse totalmente satisfecho con el juego que nos ocupa. Y no es que esta producción de **Cavia Inc.** (los mismos de *Bullet Witch* o la saga *Drakengard*) sea un mal juego; lo que ocurre es que su propuesta la hemos visto ya mil veces y, en muchas ocasiones, mejor realizada.

Este ***Naruto***, a diferencia de *Ultimate Ninja* (lanzado hace unos meses en nuestro país y muy superior en todos sus apartados), es básicamente un juego de acción en 3D en el que controlarás al joven aprendiz de ninja en pequeños escenarios mientras despacha a oleadas de enemigos. No hay exploración, ya que todo se desarrolla a través de un mapa en 2D. El líder del pueblo te irá encargando las misiones (que consisten casi siempre en acabar con grupos de enemigos) y, a medida que las cumplas, se irán abriendo otras más complicadas.

El control es correcto, cuenta con una buena cantidad de golpes y la posibilidad de manejar a otros personajes, pero pronto se vuelve monótono y repetitivo. Tan sólo las funciones de personalización del héroe a través de una serie de placas añaden algo de emoción al conjunto. En resumen, que sólo los muy fans de la licencia podrán sacarle partido. Los demás, mejor esperemos a la segunda entrega de *Ultimate Ninja*.



EROTISMO MANGA Un ataque de Naruto hace aparecer una bella fémina para distraer a los enemigos_



NARUTO EN NEXT GEN UbiSoft se hizo hace poco con los derechos de la licencia, y prepara un título para Xbox360 de próxima aparición._

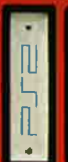
CONCLUYENDO: No es que sea rematadamente malo, pero es tan genérico en todos sus aspectos que sólo el tirón de una licencia de éxito puede redimirlo de sus pecados y hacerle un hueco en la jugoteca de algunos usuarios.













CAPCOM Y SUPERJUEGOS XTREME TE LLEVAN AL MUNDO DE LOS CLÁSICOS CON CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2. PARA PARTICIPAR EN ESTE CONCURSO, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 29 DE JUNIO DE 2007 Y A UNO DE LOS 15 JUEGOS QUE SORTEAMOS.

REGALAMOS

15 JUEGOS



A



B



C

¿Cuál de estos juegos no aparece en la recopilación?
A) Eco Fighters B) The King of Dragons C) Diner Dash





CONCURSO CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra capcomsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberias mandar al número 5575 el siguiente mensaje: capcomsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite 29 de junio de 2007.

_GÉNERO **RPG FASHION VICTIM**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **GHOSTLIGHT**
_DESARROLLADOR **ATLUS**
_DISTRIBUYE **PLANETA DEAGOSTINI**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.ATLUS.COM/DDS2**

PS2 16+


COMBATES RIMBOMBANTES MEJORA TUS PERSONAJES APRENDIENDO NUEVOS MANTRAS_





_LEOLO

SHIN MEGAMI TENSEI
DIGITAL DEVIL SAGA 2

LA LÍNEA ARGUMENTAL INVITA A PERDERSE EN ESTA SEGUNDA ENTREGA A PESAR DEL BAJO NIVEL GRÁFICO

Tras el fascinante hallazgo de un mundo agonizante -al llegar a Nirvana descubren que los rayos del sol transforman en piedra a la gente si se atreven a salir a la superficie- los protagonistas de ***Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2*** se embarcan en una nueva aventura. Un guión arrebatador afianzado por los diseños de **Kazuma Kaneko** conforman un título en el que la única sombra es un motor gráfico que desluce de forma dramática el conjunto, sobre todo por lo repetitivo del entorno (a nivel subterráneo se repiten puertas y otros enseres del decorado hasta la exasperación). Sólo si caes bajo el influjo de la trabajada historia de ***Digital Devil Saga 2*** podrás perdonarle tamaña desfachatez a estas alturas de la vida de **PlayStation 2**. Si no, será carne de estantería. Mal que nos pese.





_GÉNERO **SIMULADOR DE TENIS FULERO**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **NAMCO BANDAI**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **ES.PLAYSTATION.COM**

PSP 3+

_LEOLO

SMASH COURT TENNIS 3

TENIS DEL BUENO CON UNA JUGABILIDAD QUE NO ALCANZA LAS COTAS DE CALIDAD DE VIRTUA TENNIS 3

Y decimos tenis del bueno porque si superas el tutorial con éxito disfrutarás del juego... salvo que antes hayas probado las mieles del tenis de **Sega**. **Namco Bandai** no ha sabido superar la naturalidad de movimientos y el impecable control de *Virtua Tennis 3*. Los tenistas de ***S.C.T.3*** son más toscos, a veces hasta pasotas ante los golpes del adversario. Es una pena, porque los jugadores cabezones de la serie, en los tiempos de **SNES** y **PSone**, atesoraban en sus raquetas pixeladas más jugabilidad que todos los polígonos de sus descendientes de **PSP**. Como contrapartida, **Namco Bandai** se ha puesto las pilas con los modos de juego: destaca un interesantísimo Pro Tour para guiar la carrera de un novato y los minijuegos. Además, ***S.C.T.3*** permite compartir el juego con un único UMD para echar una partida a dobles.









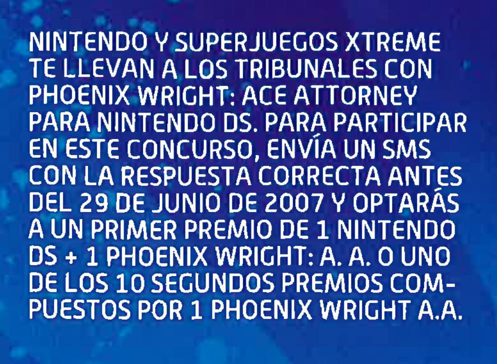
¡MINIJUEGOS! Para aportar variedad a los modos de juego, se han dispuesto tres pruebas basadas en títulos clásicos de Namco_





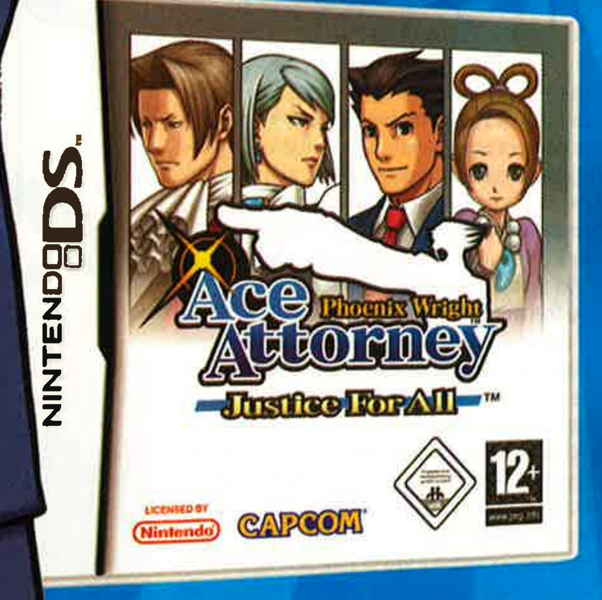


REGALAMOS


NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME TE LLEVAN A LOS TRIBUNALES CON PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY PARA NINTENDO DS. PARA PARTICIPAR EN ESTE CONCURSO, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 29 DE JUNIO DE 2007 Y OPTARÁS A UN PRIMER PREMIO DE 1 NINTENDO DS + 1 PHOENIX WRIGHT: A. A. O UNO DE LOS 10 SEGUNDOS PREMIOS COMPUESTOS POR 1 PHOENIX WRIGHT A.A.



1 NINTENDO DS



11 JUEGOS

¿Qué profesión tiene el protagonista?
A) Abogado B) Redactor C) Banquero








CONCURSO PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: JUSTICE FOR ALL

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra phoenixsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: phoenixsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite 29 de junio de 2007

12+

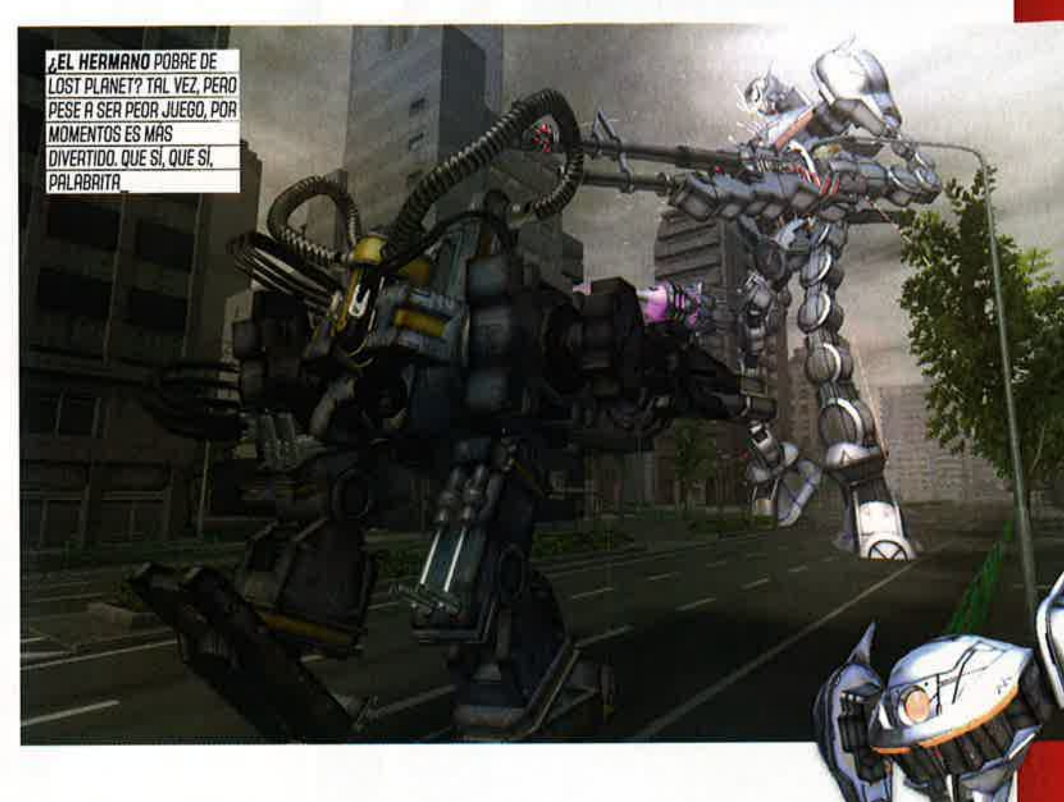
XBOX 360



_GÉNERO **DISPARA PRIMERO, PREGUNTA DESPUÉS**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER**
_DESARROLLADOR **SANDLOT**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-INGLES**
_WEB **WWW.VIRGINPLAY.ES**







¿EL HERMANO POBRE DE LOST PLANET? TAL VEZ, PERO PESE A SER PEOR JUEGO, POR MOMENTOS ES MÁS DIVERTIDO. QUE SÍ, QUE SÍ, PALABRITA_

_STAN BY

FUERZA DE DEFENSA TERRESTRE 2017

100°

LOST PLANET

FUERZA DE DEFENSA TERRESTRE 2017

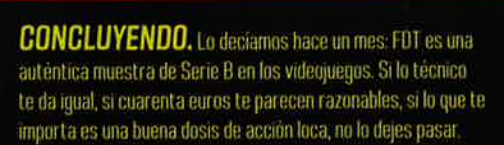
DYNASTY WARRIORS 5

SI LEISTE NUESTRA PREVIEW Y AÚN NO LO TIENES CLARO, TE LO VAMOS A DAR MASCADITO

Porque somos muy conscientes de que ***Fuerza de Defensa Terrestre 2017*** no es un juego para todos los gustos. Y no queremos ponernos a lanzar vítores ni que luego venga nadie a decirnos que si hay que ver, que si a tal pascual le damos un vil 89 y luego en cuanto salen insectazos nos ponemos tontos y perdemos el criterio. Vayamos por partes...

Primero, razones por las que no deberías comprar ***Fuerza de Defensa Terrestre***: por su motor gráfico, poco más que mediocre. Pese a algunos destellos, es rudo y poco elegante. Las caderas de los personajes parecen a punto de venirse abajo con cada giro (un stick controla la parte superior del cuerpo -giro- y el otro, la inferior -movimiento-, y parecen entenderse sólo lo justo), y el *framerate* definitivamente se desmorona cuando hay demasiados enemigos en pantalla (constantemente, por tanto, en los dos dos últimos niveles de dicultad). La mecánica no tiene complejidades (avanza, dispara y esquiva... poco) y, en general, la sensación de baratillo aparece con cierta indeseable frecuencia.

Razones por las que sí deberías comprar este juego: te gusta la acción a la antigua usanza, de poco pensar y muñecas y dedos incansables. Te gusta la sci-fi de Serie B, con sus robots gigantes, y sus insectos gigantes, y sus bombas gigantes, y todo gigante. Te trae sin cuidado el realismo. Siempre has deseado infiltrarte en una colonia alienígena y disparar como un condenado poseso a todo lo que se mueva. Has soñado alguna vez con destruir Tokyo con bombas y/o guantazos.



CONCLUYENDO. Lo decíamos hace un mes: FDT es una auténtica muestra de Serie B en los videojuegos. Si lo técnico te da igual, si cuarenta euros te parecen razonables, si lo que te importa es una buena dosis de acción loca, no lo dejes pasar.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN







Retro
xtreme
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
Nº7
JUNIO 2007
GRUPO ZETA
THE SENTINEL
DRAGON'S LAIR
HEAD OVER HEELS
WII VIRTUAL CONSOLE
KARATE KIDS
ARTES MARCIALES DE 8 BITS
VICTOR SANTOS

NOTICIAS
DEL SIGLO PASADO

LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

La nueva generación tecnológica de consolas trae implícita una falacia que no por extendida es menos errónea: que la espectacularidad equivale a realismo. O a calidad expresiva, que esa es una cuestión imposible de discutir en tan poco espacio. Nuestro reportaje de hoy lo demuestra con un breve repaso a los primeros juegos occidentales de lucha. Carentes de vuelos espectaculares, lanzamiento de rayos y combos pirotécnicos, compensan la carencia de medios con la seca contundencia de un combate real. La velocidad de respuesta, la economía de medios... Genuina lucha bidimensional.

_ILUSTRACIÓN POR **VICTOR SANTOS**







LOS VIEJUNOS Don Bluth, Rick Dyer y Gary Goldman cuentan batallitas de Dragon's Lair en uno de los extras del Blu-Ray _



DRAGON'S LAIR HD

¿Otra vez han secuestrado a la princesa?

En **1983** se lanzó en los salones recreativos un juego revolucionario: ***Dragon's Lair***, que tras una tortuosa gestación apareció como recreativa que utilizaba el LaserDisc como método de almacenamiento. El juego consistía en algo tan sorprendente por aquel entonces como una película de dibujos animados interactiva que requería de la intervención del jugador en momentos determinados. Los *Quick Time Events* no los parió *Shenmue*.

Se convirtió en un éxito al instante, y tras *Space Ace*, desarrollada en el espacio, en **1991** vio la luz ***Dragon's Lair II: Time Warp***, toda una superproducción. Tras la animación de todos estos juegos estaban nada menos que **Don Bluth** y **Gary Goldman** (*Anastasia*, *Titan A.E.*), que en la actualidad preparan precisamente una precuela de ***Dragon's Lair*** destinada a los cines. Muchas son las conversiones que ha tenido la saga, desde las más imaginativas de **Spectrum** hasta las notables de **Amiga** y **MegaCD**. Tras varias ediciones para PC o DVD's de sobremesa que emulaban el LaserDisc, llega la edición definitiva en Blu-Ray: imagen restaurada, 1080p, sin pausas entre acciones, dos niveles de dificultad, versión arcade y casera, y numerosos extras para una edición imprescindible. _CHAIKO

¿CONSEGUIRÁ DIRK EL OSADO MATAR AL DRAGÓN SINGE Y RESCATAR A DAPHNE?









LOS PRIMOS DE LASSIE Dos perritos capaces de cualquier hazaña, sea algo tan simple como como pulsar un interruptor o controlar un robot para alcanzar una plataforma_

HEAD OVER HEELS

Perros de 8 bits: tú por mí, yo por ti



PLACER CULPABLE Mentiríamos si dijésemos que estos gráficos no tienen tanto o más gancho que los originales: ese colorido, esa definición, ese... bueno, los de Spectrum tampoco estaban mal_

Una de las propuestas más originales -y bien ejecutadas, que esa es otra- que vivieron los ordenadores de 8 bits fue la de ***Head Over Heels***, allá por 1987. Un juego en el que controlamos simultáneamente dos personajes en distintas habitaciones con perspectiva isométrica, y que seguía los pasos en lo jugable de *Batman*, juego creado anteriormente por los autores de ***Head Over Heels***. Sin embargo, ***Head Over Heels*** resulta más ambicioso, amplía el mapa, trabaja más los *puzzles* (gracias en parte a los dos personajes simultáneos), y depura la parte técnica. Como resultado, tenemos uno de los mejores juegos de todos los tiempos. El *remake* es fiel al original en lo jugable, sin ninguna clase de añadido en su desarrollo, pero recrea los gráficos con el colorido que le faltó al **Spectrum**, y añade alguna opción extra, entre las que destaca la posibilidad de controlar el juego con un pad (aunque de hecho es mejor jugar con el teclado), la de aumentar la velocidad del juego, y una muy necesaria opción para salvar la partida. Además, propone un *ranking on-line* mundial cuyos cien primeros puestos aparecen en la web.

Head Over Heels conserva toda su fuerza incluso hoy día, e intentar resolver cada *puzzle* tal vez suponga más quebraderos de cabeza hoy que hace veinte años, acostumbrados como estamos a juegos cargados de tutoriales. Un *remake* que desborda pericia además de cariño. _CHAIKO

http://retrospec.sgn.net/games/hoh/

NES POST-COMUNISTA

Juegos que nunca quisiste conocer



Visitando la web ***CaF4e3's Stuff*** (http://cah4e3.shedevr.org.ru/) uno no deja de preguntarse cómo debe de ser la sección retro de una supuesta versión rusa de **Xtreme**. En dicha web se recopilan con mimo y dedicación juegos de **NES** aparecidos en Rusia, y sólo en Rusia, puestos a la venta en mercadillos (en la propia web hay alguna fotografía) que suponen auténticos paraísos para nostálgicos del cartucho y el plasticote. ¿Y los juegos? Descaradamente piratas: desde versiones no oficiales de ***King of Fighters '97*** hasta un ***Street Fighter V***, pasando por ***Harry Story*** (exacto: un juego de **Harry Potter** sin licencia), todos ellos versiones hackeadas con más o menos maña de juegos oficiales. Los *hacks* no son una cosa nueva para los usuarios de Internet metidos en el mundillo, la gran diferencia es que no es habitual la posibilidad de comprarlos en una tienda. Y que es probable que algún *hack* mejore el original en el que se basó. _CHAIKO



_JOHN TONES

KARATE KIDS
ARTES MARCIALES DE 8 BITS

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (C64)

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (SPECTRUM)

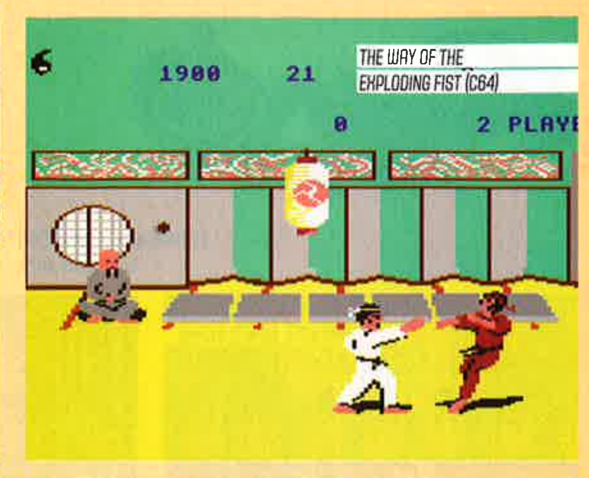
AUSENCIA DE FUEGOS ARTIFICIALES, REALISMO, AMBIENTE DE COMPETICIÓN. LOS PRIMEROS VIDEOJUEGOS OCCIDENTALES DE LUCHA SON UNA RAREZA DENTRO DEL GÉNERO. VEAMOS POR QUÉ.

Siempre se apunta al cine de artes marciales como la raíz principal de influencias para los videojuegos de lucha. El hecho de que las primeras muestras occidentales de este género sean tan diferentes de las orientales da pie a un curioso rastreo de influencias entrecruzadas.

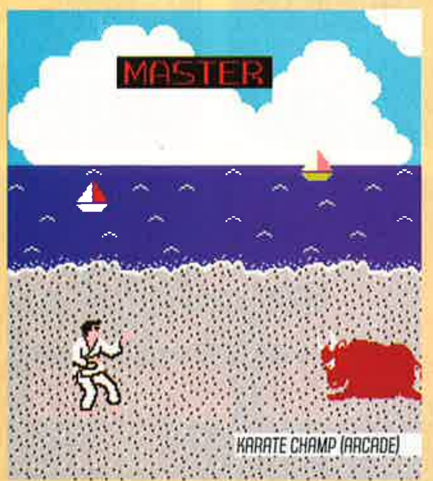
Veamos: el cine de kung fu oriental llegó con toda su fuerza a occidente a principios de los ochenta. Motivos: por un lado, la muerte de **Bruce Lee**, convertido en un mito del maullido furioso, la macedonia filosófica y la gesticulación agresiva; por otro, la popularización del vídeo domestico como un modo rápido y barato de propagar producciones orientales por los hogares de todo el mundo, mutiladas y dobladas de manera única. La asimilación por parte del público occidental, sobre todo norteamericano, de este cine, dio como resultado la producción en Hollywood de *Karate Kid*, especie de versión sedada de *El Mono Borracho en el Ojo del Tigre* y otras películas de maestros sádicos. Una versión suave de la locura del kung fu para que las retinas occidentales no quedaran hechas polvo a causa del holocausto cinético de las coreografías hongkonesas. Se puso



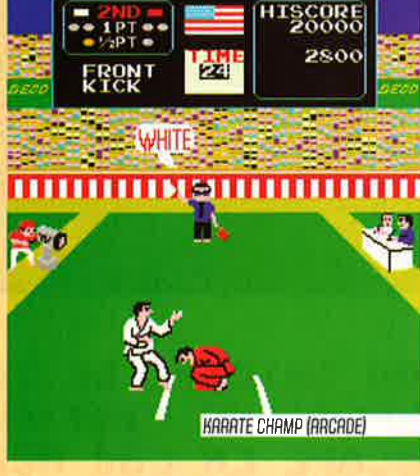









GUEST STAR Karate Champ aparecía en una secuencia de Contacto Sangriento, primera obra maestra de la filmografía de Van Damme. Soltad este dato en una cena romántica. Quedaréis como auténticos reyes.



KARATE CHAMP (ARCADE)

de moda entre la chavalería la filosofía oriental de saldo, los gimnasios de barrio (¡otra vez!... pero cambiando los posters de **Bruce Lee** por los del señor **Miyagi**) y las competiciones reglamentadas de artes marciales. El kárate, por supuesto, en cabeza.

Así, por un lado, los primeros videojuegos de lucha llegados de Japón tenían un componente arcade, peliculero y/o fantasioso muy marcado. Dos ejemplos diáfanos: *Kung Fu Master* y su esencial estructura de película de rescate de damiselas en guaridas enemigas; y *Yie-Ar Kung Fu*, quizás la primera obra maestra del género, ya con estructura de torneo, pero con némesis que homenajean directamente a la amplia galería de enemigos folclóricos de las películas de artes marciales dinásticas chinas. Por otro lado, y en paralelo con la respuesta fílmica americana, es decir, *Karate Kid*, los juegos occidentales del género son más tranquilos. Nada de saltos kilométricos, rayos de energía, pelos como escarpias y enemigos de fisiología diferenciada: estos títulos poseen el sosiego y la ceremoniosidad de una competición perfectamente reglamentada.

Quizás la única excepción a esta regla, por ser de origen japonés, sea el básico y muy influyente ***Karate Champ***,

Ready... fight!!

Es la única excepción porque, a pesar de su procedencia oriental, mantiene una sobriedad casi naturalista en el retrato de las peleas. Sin embargo, su importancia fundacional es incuestionable. Por una parte, tenemos la perspectiva lateral del juego: aunque en ***Karate Champ*** aún se conserva la posibilidad de subir y bajar, con la consiguiente estrategia oblicua, el acento del combate se pone en la llave y en la contrallave. En encontrar el momento y la tensión precisa para esquivar el ataque del adversario.

Por otra parte tenemos la ambientación en una academia de artes marciales, lo que lleva a la uniformidad gráfica de los combatientes y a la presencia de un árbitro, que quizás no interfiere demasiado en las luchas (da igual: la escasez de movimientos disponibles hace que sea imposible un estilo marrullero de combate), pero que la inicia y la detiene. Un personaje que veremos en sucesores de este título.

Karate Champ se controla (en la máquina original, huelga la explicación) con dos joysticks. Combinándolos adecuadamente se lanzan golpes que, si alcanzan al contrario, lo dejan fulminado. Nada de barras de energía o similares: la exigencia de precisión total se repetirá en el resto de los juegos de este artículo, y convierten a ***Karate Champ*** y sus sucesores en lo más alejado a un machacabotones actual.

Dos últimas notas comunes con sucesores occidentales: por un lado, las fases de bonus, imaginativas y cicateras. Detener a un toro enfervorecido a las bravas, destrozar torres de ladrillos progresivamente más resistentes... Por otra parte, la sobriedad gráfica, de colores planos y brillantes, de *sprites* repetitivos y muy acorde con la relajada mecánica del juego.

También en 1984 apareció ***Karate Champ - Player Vs. Player***, de ambientación algo más sandunguera (se sustituyen los campeona- ➲



LUCHADORES CHUNGOS El curioso equilibrio entre lo humorístico y lo grotesco de los combatientes de la versión de Atari de IK.


INTERNATIONAL KARATE (ATARI)



INTERNATIONAL KARATE (ATARI)



INTERNATIONAL KARATE (C64)



IK+ (AMIGA)



IK+ (C64)

EL AULLIDO INICIAL DE THE WAY OF THE EXPLODING FIST PROVOCÓ ALGÚN SÍNCOPE EN LOS OCHENTA

➡ tos en tatamis por escenarios naturales) y una detección de colisiones muy superior a la del primer título.

El camino del puño que explota

En 1985, esta concepción de los juegos de combate llega a los ordenadores domésticos (aunque había precedentes, mezclas de acción y aventura como *Bruce Lee*, *Tir Na Nog* o el ignoto *Chuck Norris Superkicks* y, por supuesto, las conversiones de todos los arcades citados). ***The Way of the Exploding Fist***, sin embargo, se programa originariamente para los 8 bits, y hereda de ***Karate Champ*** la necesaria precisión de los impactos, aunque tiene un sistema de daños algo más voluble. No hay barras de energía, pero sí un símbolo de yin-yang para cada jugador. Un golpe de intensidad regular proporciona medio símbolo; un buen patadón, o una buena leche, zas, en toda la boca, garantiza el yin-yang completo.

La primera versión que se programó fue la de **C64**, y se nota: el aprovechamiento de la paleta de colores de la máquina en esta versión del juego es brutal, a mucha distancia de las conversiones desganadas que los usuarios de **Commodore** padecieron con otros títulos de la época. La evocadora banda sonora, de tintes orientales, y el aullido claramente inspirado en **Bruce Lee** que suena cuando el juego termina de cargar también son pura poesía para los formatos de 8 bits.

Programado en Australia por **Gregg Barnett**, de **Beam Software**, el juego hace gala de un despliegue gráfico alejado del esquematismo de los títulos de la época. Sólo hay cuatro decorados en el juego, pero su exquisitez los hace suficientes. El diseño de los luchadores y sus golpes, 18 en total, también es una joya: modelados a partir de vídeos de competiciones reales, poseen un equilibrio único entre la sobriedad y la hiperexpresividad (el gesto de los luchadores cuando reciben un golpe en la boca del estómago es asombroso para estar construido con una docena de píxeles). Como guinda del pastel, un extraordinario catálogo de efectos de sonido para cada uno de los impactos y movimientos, aderezados con gritos de furia y dolor.

El imprescindible modo para dos jugadores dio la gloria a un juego que hizo de la precisión, la potencia y el *timing* su razón de ser. Aún hoy, su contención y su extraordinario sistema de detección de impactos sorprenden por su pulcritud.

The Way of the Exploding Fist tuvo dos secuelas: una de ellas, ***Fist II***, excelente y muy recordada, pero decididamente orientada a la aventura y la exploración, con lo que escapa de nuestro área de estudio; la otra, ***Exploding Fist***

MÁS CASTAÑAS_

Aunque hemos cubierto los títulos más importantes del género de campeonatos de artes marciales más o menos reglamentados, hay unos cuantos juegos adicionales que podríamos destacar. Dejando de lado explotaciones de baja calidad como Head to Head Karate, Japan Karate o Phantom Karate Devils, estos son otros de los juegos de artes marciales de 8 bits a los que deberías jugar si quieres que tu yin-yang esté completo. Ya sabes a qué nos referimos.



UCHI MATA. Spectrum, Amstrad, MSX, C64, 1986. Todo estrategia y paciencia. El único simulador de judo para 8 bits fue también una de las sorpresas de la época.



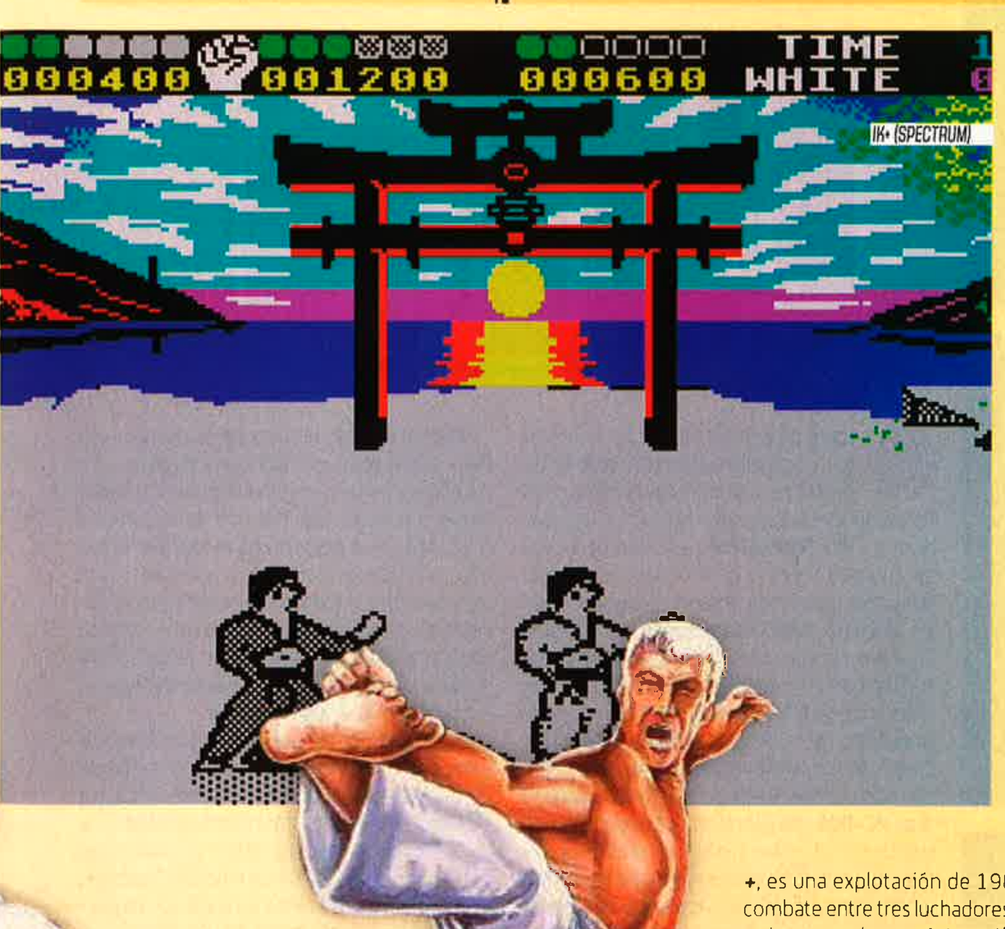
BANGKOK NIGHTS. Spectrum, C64, Amiga, Atari ST, 1987. Luchadores del tamaño de un diplodocus, ambientación exótica y jugabilidad exigente para un éxito menor de System 3.



THAI BOXING. Amstrad, C64, Amiga, Atari ST, 1986. Divertidísimo simulador de Thai con detalles gloriosos, como las caras ensangrentadas de los adversarios.



CHAMBERS OF SHAOLIN C64, Atari ST, Amiga, 1989. Ignoto pero absolutamente reivindicable título de los últimos estertores de los 8 bits. Ambientación sublime.



IK+ (SPECTRUM)



IK+ (C64)



IK+ (PSONE)

PILLADA
Los pantalones caídos de los luchadores pasivos del IK+, un clásico del chascarrillo de 8 bits.

+, es una explotación de 1988 de la idea del combate entre tres luchadores, que empleó por primera vez la saga ***International Karate***.

All over the world

International Karate fue programado en 1986 por **Archer MacLean** para **System 3**. Conoció todo tipo de versiones domésticas, incluidas **Atari ST**, **PC** y más adelante, un port para **GBA**. De nuevo nos encontramos con el sistema de medios puntos y puntos completos. Aún más preciso en los controles que ***Exploding Fist***, del que **MacLean** se reconoce rendido admirador, ***IK*** tiene ocho escenarios que reflejan otras tantas exóticas ambientaciones para las peleas. Por cierto, que **Data East** llegó a demandar a **System 3** por plagio de su ***Karate Champ***.

La gloria jugable llegó con la secuela de ***International Karate***, conocida directamente como **IK+**. Poseedora también de una gran plétora de conversiones (los 8 bits casi al completo, **Atari ST**, **Amiga**, **Amiga CD32**, **GBA** y **PSone**), revolucionó el género al incluir a tres luchadores simultáneos en pantalla. El juego permite la participación de uno o dos jugadores, siendo controlados el resto por la máquina (nota al margen: existe un *mod* de 2001, ***IK+ Gold***, que permite partidas para tres jugadores simultáneos). Y menudas orgías de nudillos contra cartílagos. Con un equilibrio perfecto entre el caos que el cerebro humano puede procesar sin resetearse y la precisión y fuerza que caracterizó al género desde ***Karate Champ***, **IK+** tiene un componente arcade más acentuado que sus predecesores. Sin necesidad de desquiciarle, **IK+** permite al jugador ser menos cerebral, con movimientos tan bien planteados y ejecutados como las volteretas laterales para alejarse del núcleo de las peleas. Una suma de factores que proporcionan al título un ritmo vibrante que se multiplica con otro jugador.

Con sólo un decorado (de nuevo la versión de **Commodore 64** es la más cuidada de los 8 bits), una extraordinaria banda sonora de **Rob Hubbard** en esta misma versión y simpáticos detalles humorísticos (la caída de pantalones de los jugadores estáticos) hacen de ***IK+*** una culminación del género antes del *streetfighterazo*. Que de eso ya hablaremos...





Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_MR WINTERS



ECOS ORWELLIANOS DESDE LA INGLATERRA DE THATCHER (SPEC)_

ACLAMADO EN SU DÍA POR CRÍTICA Y PÚBLICO, NO ES THE SENTINEL UNA OSCURA JOYA QUE PRETENDAMOS AHORA DESCUBRIR. PERO POCOS JUEGOS HAN EVOCADO EN NUESTROS CURTIDOS ESPINAZOS TAL SENSACIÓN DE HORROR PURO COMO ESTE ENGENDRO QUE HOY RESUCITAMOS DESDE EL RINCÓN MÁS OMINOSO DE NUESTRA CRIPTA

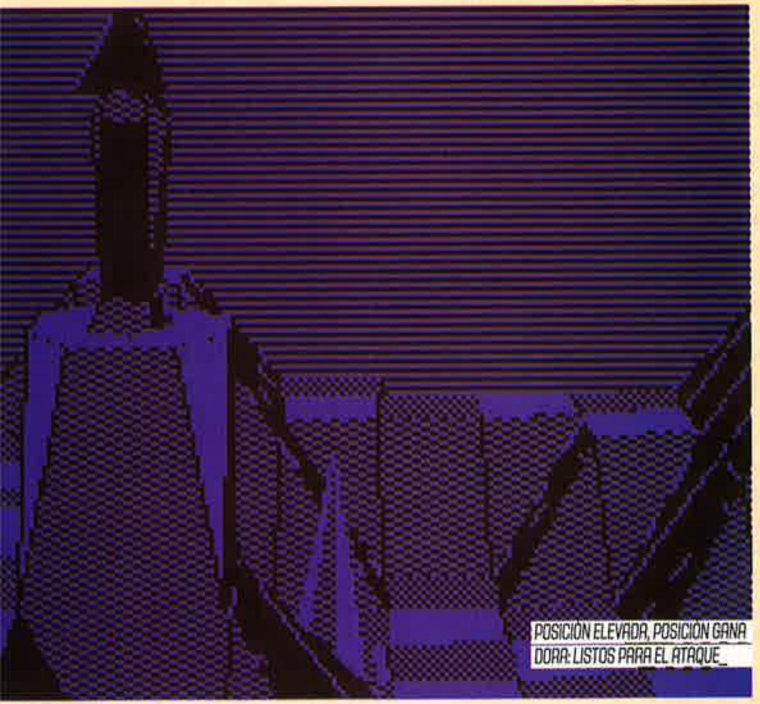
The S

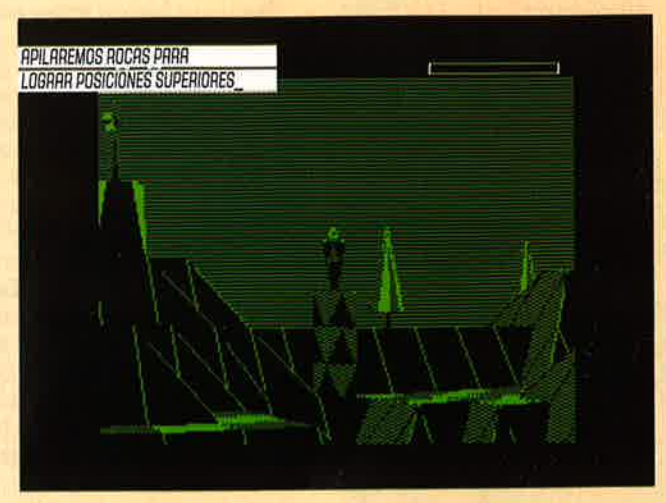

LOS PAISAJES LOS GENERABA UN ALGORITMO PROCEDURAL (SPEC)_

Nada de zombis, ni sangre, ni muertos… espacios poligonales abstractos, presencias incorpóreas hostiles, vigilancia opresiva de un ente mecánico todopoderoso... ***The Sentinel*** fue y es capaz de provocar angustia y tensión en el jugador de maneras tan sutiles como radicalmente eficaces. Creado en 1986 por **Geoff Crammond** para **Firebird**, la versión original del juego para **BBC Micro** fue rápidamente adaptada a la totalidad de las máquinas de 8 bits de la época, cosechando gran éxito tanto de crítica como de público. Destacaron la versión de **Amiga** (por su siniestra música, compuesta por **David Whittaker**) y la de **PC-DOS** (de excelsos, en aquel entonces, gráficos VGA). Pero fueron los crudos paisajes vectoriales de las versiones de **Spectrum** y **C64** los que poblaron las pesadillas (literalmente) de muchos de los que fuimos expuestos, siendo aún niños, a la lúgubre presencia del centinela.

The Sentinel acojonaba por lo raro que era pero, sobre todo, por abrir una ventana a un mundo naciente y, en aquel momentos, totalmente desconocido: fue uno de los primeros juegos que presentaba al jugador en un entorno tridimensional en el que transcurría toda acción. La ruptura de la bidimensionalidad era tan desasosegante para la época como habría sido plantarle un televisor de plasma a un hombre de las cavernas. Agorafobia vectorial en estado puro.

Pero además el juego era sumamente extraño. Interpretando a una consciencia incorpórea capaz de transformar materia y energía, se nos encomendaba la misión de liberar nada menos que 9999 mundos que habían sucumbido al dominio del Sentinel, una presencia anónima y hostil, un depredador cósmico integrado en una especie de tótem que dominaba cada escenario, como en un siniestro panóptico, desde lo alto de


POSICIÓN ELEVADA, POSICIÓN GANADORA: LISTOS PARA EL ATAQUE_


APILAREMOS ROCAS PARA LOGRAR POSICIONES SUPERIORES_


UTILIZAREMOS EL ENTORNO PARA BLOQUEAR LA LÍNEA DE VISIÓN (PC)_



HIJOS DEL CENTINELA
Zenith y *Sentinel* respectivamente: dos proyectos freeware que resucitan el mito. La sombra del centinela es alargada...





Sentinel

una atalaya. Para desplazarnos por el paisaje debemos crear, con la energía obtenida tras absorber los objetos del entorno, un nuevo cuerpo o «robot telepático» al que transferir nuestra conciencia. Solo podremos absorber aquellos objetos que se sitúen por debajo de nosotros, por lo que debemos escalar posiciones hasta ubicarnos por encima del mismo centinela, al que podremos entonces eliminar. Éste comenzará a rotar lentamente en cuanto note una alteración en el equilibrio energético del escenario, tratando de localizar y eliminar la anomalía: nosotros. Si el centinela nos encara tendremos cinco segundos para abandonar la posición antes de ser destruidos... cinco segundos de sudores fríos y mandíbulas como cerrojos.

A pesar de la lentitud del vigía, su giro es constante e inexorable, y las limitaciones de nuestra movilidad convertirán la ascensión en una tortuosa partida de ajedrez donde el posicionamiento, la planificación y la administración de nuestra limitada reserva energética lo será todo.

Infierno termodinámico

The Sentinel era un duelo a muerte contra un sistema maquinal, tan perfecto como macabro. Como perturbadores del equilibrio energético de cada escenario, como virus invasores, anomalías matemáticas que irrumpen en sistemas perfectos, el juego planteaba una agresión al orden establecido, sólo levemente justificada, donde la posición,la elevación, proporcionaba la fuerza para eliminar al otro. Pero una vez eliminado el Sentinel era necesario colocarse en su misma posición para poder pasar al siguiente nivel: nos habremos transformado en el nuevo centinela, un siniestro cambio de roles. La continua sensación de amenaza, la sutil pero insoportable tensión a la que somete al jugador (una especie de videovigilancia letal, sobre todo en los niveles donde el Sentinel cuenta con vigías-robot), la extrañeza de la incorporeidad al observar (y absorber) el cuerpo-cascarón que acabamos de abandonar, la tremenda dificultad del juego, su planteamiento puramente táctico, su impecable factura técnica... son muchos los elementos que hacen de ***The Sentinel*** un auténtico peso pesado de nuestra Cripta.

A PESAR DE LA LENTITUD DEL VIGÍA, SU GIRO ES CONSTANTE E INEXORABLE: UN AJEDREZ TORTUOSO

SENTINEL RETURNS

El despliegue de genialidad del original caló hondo entre público y desarrolladores. Prueba de ello es la secuela del 98 que desarrollaron Psygnosis y Sony para Playstation y PC. La secuela, de menor extensión, cuenta con un tratamiento gráfico que sustituía la dureza de los vectores originales por extraños escenarios orgánicos y música del mismísmo John Carpenter.









PARECE UN PATO, PERO DA MUY MAL ROLLO (PC)_



SENTINEL REDUX, FLASH JUGABLE EN WWW.ADDINK.NET/SENTINEL_





RÁSCATE EL BOLSILLO, ABUELO. De aquí a los próximos meses, analizaremos la oferta y la calidad de la emulación de las 5 consolas clásicas que ofrece la Consola Virtual de Wii. Los puntos son caros (2000 pts=24,95 euros), pero en algunos casos, merece la pena _NEMESIS

SUPER NINTENDO

LOS CRETINOS LA LLAMABAN «EL CEREBRO DE LA BESTIA». PENOSO APODO PARA UNA MÁQUINA BRUTAL, UN COLOSO DE PLÁSTICO GRIS. Y ESO QUE SÓLO IBA A 3.6 MHZ, OIGA.





TUS CLÁSICOS, SIEMPRE A MANO. Todos los juegos que te hayas descargado estarán disponibles en el menú principal de la Wii. Sólo tendrás que apuntar hacia ellos con el Wiimote... ¡y a recordar viejos tiempos!_



Antes de entrar en harina es necesario aclarar algunos puntos, extensibles a las cinco máquinas. Son conversiones PAL, así que olvídate, de momento, de juegos inéditos fuera de Japón. Todos los juegos de **SNES** (al igual que los de **N64** y algunos de **MD**) requieren un pad de **GameCube** o, mejor aún, el Mando Clásico (que se acopla al Wiimote). Sólo cuesta 20 euros y dado lo corto que es el cable del pad de **GC**, creeme, lo agradecerás.

La emulación de los cartuchos de **SNES** es bastante buena, siempre y cuando afrontemos la pérdida de velocidad (17%) respecto al NTSC. Sigue habiendo franjas negras (aunque tengas la **Wii** a 60Hz), pero se han reducido las de algunos títulos (***S. Mario World, S. Probotector***).

El precio de cada juego de **SNES** es de 800 puntos, unos 10 euros. Una pasta, que te hará sopesar cada nueva descarga. ¿Las ventajas del invento? La consola salva tu posición exacta en el juego cada vez que salgas del emulador. Adios *passwords*. ¿El inconveniente? Los juegos tienen la misma censura y cambios que los originales. O sea, que nada de chicas en ***Final Fight***, y ***S. Probotector*** está protagonizado por *roboces* y no por los soldados del *Contra* original.

LOS JUEGOS DISPONIBLES (A 18/5/07)

Actraiser
Donkey Kong Country
Donkey Kong Country 2
F-Zero
Final Fight
R-type III: The Third Lightning
SimCity
Street Fighter II: The World Warrior
Super Castlevania IV
Super Ghouls'N Ghosts
Super Mario World
Super Probotector: Alien Rebels
The Legend Of The Mystical Ninja
The Legend Of Zelda: A Link To The Past

LOS QUE ECHAMOS EN FALTA

Chrono Trigger
Terranigma
Plok
Super Tennis
Nosferatu
Super Mario Kart



SUPER CASTLEVANIA IV
El chip de sonido SPC700 ideado por Ken Kutaragi (sí, el padre de PlayStation) demostró toda su valía en esta obra maestra de 1991, con unas melodías que siguen grabadas a fuego en nuestras meninges_



FINAL FIGHT
En su día causó furor, pese a fumarse uno de los protagonistas (Guy), todo un nivel (Industrial Area) y el modo de dos jugadores de la coin-op. Y para más INRI, Capcom USA lo censuró: sustituyeron a las explosivas Poison y Roxy por una pareja de punks flojos, flojos, flojos_



SUPER MARIO WORLD
Repitiendo la jugada de NES, Nintendo incluyó con cada Super Nintendo una copia de la nueva aventura de Mario. Si la gente aún tenía dudas en comprar la consola, éstas desaparecieron ante la posibilidad de jugar al mejor plataformas de la historia de los videojuegos_



THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA
Inédita en España, la primera aventura de Goemon en SNES fue todo un éxito entre los fans de la importación. Una verdadera delicia, a medio camino entre la aventura y las plataformas_

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**



PS3	PS2	PSP	XBOX 360	WII
				
PVP RECOMENDADO 59,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 59,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €
SÓLO PARA xtreme 54,95 €	SÓLO PARA xtreme 44,95 €	SÓLO PARA xtreme 44,95 €	SÓLO PARA xtreme 54,95 €	SÓLO PARA xtreme 44,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

RESISTANCE FALL OF MAN	EVERYBODY'S TENNIS	RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA	PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO	MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL
 AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	 AÑADIR AL PEDIDO	 AÑADIR AL PEDIDO
				

NOMBRE ______ APELLIDOS ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2007








FUTURO
PRESENTE
PASADO
xtreme



SUNSET RIDERS

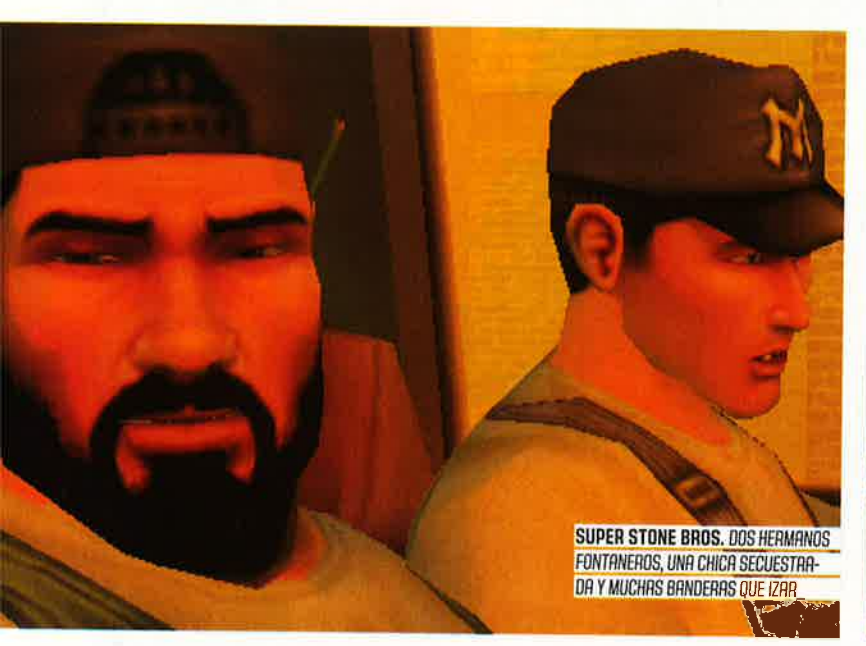
En 1991, Konami inundó de color y acción los salones recreativos de todo el mundo con este optimista western pop que escondía una sencilla y directa mecánica inspirada en los clásicos. Más sencillo y jugable que otros títulos más exigentes, como el mítico Contra, este disparate de colores ácidos nos pone en la piel de uno de los cuatro cazarrecompensas que avanzan por los decorados más tópicos del Viejo Oeste, recibiendo besos de damiselas, liquidando forajidos y esquivando furiosas estampidas de reses descontroladas. De los ports domésticos es especialmente recordado el de SNES, a pesar de la censura que sufrieron sus sprites más incorrectos y estereotipados.

ARRIBA, LOS TEMIBLES HERMANOS SMITH. ABAJO, LA GLORIOSA Y CENSURADA VERSIÓN DE SNES.

TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_





SUPER STONE BROS. DOS HERMANOS FONTANEROS, UNA CHICA SECUESTRADA Y MUCHAS BANDERAS QUE IZAR



GC PS2 XBOX

FREEDOM FIGHTERS

_CHAIKO

_PLATAFORMAS XBOX, PS2, GC, PC
_AÑO 2003
_COMPAÑÍA EA GAMES
_DESARROLLADOR IO INTERACTIVE
_GÉNERO FONTANERÍA ANTICOMUNISTA

LOS PEORES TEMORES DE LA GUERRA FRÍA SE HAN HECHO REALIDAD EN PLENO SIGLO XXI: EL EJÉRCITO COMUNISTA HA INVADIDO EE.UU., Y SÓLO UN FONTANERO PUEDE DETENERLOS

Freedom Fighters supuso un breve descanso para **IO Intereactive** respecto a las aventuras del Agente 47, con su segunda entrega llegando a las tiendas un año antes que este título. Con ***Freedom Fighters*** se plantearon hacer algo con un tono distinto, y lo consiguieron sobradamente.

Imaginad un mundo en el que la **URSS** sigue existiendo y, además, es una gran potencia que domina toda Europa y rivaliza a todos los niveles con los Estados Unidos, apoya regímenes comunistas en Sudamérica, y se acerca cada vez más a la frontera norteamericana. El motivo no es otro que fueron ellos quienes dieron fin a la 2ª Guerra Mundial lanzando una bomba nuclear sobre Berlín. Un buen día, confirmándose los temores de algunas organizaciones clandestinas, Rusia invade los Estados Unidos de América, se apodera de sus ciudades y líderes políticos, y controla los medios de comunicación. En medio de la tormenta se encuentra nuestro protagonista, el fontanero Christopher Stone, que en una visita de trabajo en la casa de la líder de la resistencia anticomunista ve cómo apresan a su hermano mientras él consigue esconderse y huir. Sin comerlo ni beberlo, se encuentra formando parte de las filas de la resistencia mientras los rusos invaden Estados Unidos para *liberarlos*.

El juego no deja de ser una visión irónica de la paranoia post-11-S mezclada con otro temor mucho más viejo e instalado en el subconsciente de todo el mundo occidental, como fue el de la Guerra Fría, a lo que se une el status de policía del mundo que se atribuye a los Estados Unidos hoy día. **IO Interactive** consigue su objetivo de alejarse del tono sombrío de la saga *Hitman* a base de inyectar dosis industriales de ironía a un juego que pasa de sombrío a ensalada agridulce con múltiples lecturas, disfrazado siempre de juego de acción en tercera persona. Pero ***Freedom Fighters*** no ofrece sólo tiroteos, sino que encuentra su valor diferenciador en el componente táctico de cada misión –muy simplificado: en un principio, cuando el juego se presentó como ***Freedom: The Battle for Liberty Island***, y más tarde como ***Freedom: Soldiers of Liberty***, se anunció como estrategia por turnos–.

Nuestro héroe comienza armado tan sólo con una llave inglesa. Cuesta imaginar la progresión del personaje, no ya en armamento, sino en dotes de mando: con cada misión cumplida o buena acción en el campo de batalla (por ejemplo: curar a los aliados heridos que encontremos en cada nivel, o llevar a cabo acciones heroicas como volar con C4 unos depósitos sobre los que hay unos francotiradores) aumenta nuestro carisma, lo cual tiene como efecto final un aumento en el número







IZAR LA BANDERA IMPRESCINDIBLE PARA SUPERAR CADA NIVEL. NOS AHORRAMOS LOS COMENTARIOS SOBRE SUS CONNOTACIONES



IO INTERACTIVE

Fundada en Dinamarca en 1998, IO Interactive tiene como propiedad intelectual estrella la serie Hitman, con la que debutó en el mundo del videojuego y que hasta la fecha cuenta con cuatro entregas y una película en desarrollo. Su próximo título será Kane & Lynch, de nuevo con el acento puesto en personajes fuera de la norma.









TELEBASURA
LOS MANIPULADÍSIMOS INFORMATIVOS NO TIENEN DESPERDICIO

de soldados a los que podemos reclutar y dar órdenes. Algo vital, ya que es imposible que el protagonista sobreviva por sí solo tras unas primeras fases de aclimatación.

En ***Freedom Fighters*** se hace énfasis en la situación precaria de nuestro ejército: siendo una pequeña organización, las armas y municiones escasean, por lo que es vital aprovechar lo que se pueda del campo de batalla. Al utilizar como base de operaciones una cloaca prima cierto componente estratégico, seleccionando la siguiente misión sobre el mapa en función de los datos de Inteligencia, aunque después sobre el terreno todo cambia. Las misiones son lo bastante variadas como para no aburrir: sea rescatando a la líder de la Resistencia, o saboteando instalaciones, la sensación de progreso, gracias al sorprendentemente bien desarrollado argumento, hace de ***Freedom Fighters*** un juego notable.

UN FONTANERO QUE UTILIZA LAS CLOACAS COMO FORMA DE PASAR A OTRAS ZONAS E IZA BANDERAS AL FINAL DEL NIVEL... ESTO ME SUENA

Freedom Fighters cuenta con una ambientación excepcional: barrios desolados por el paso firme del ejército rojo; puestos militares por doquier; búnkeres portátiles y vehículos aparcados de todo tipo; elementos ajenos al juego como la propaganda de ambos bandos que adorna las paredes de las calles, o los manipuladísimos noticiarios presentados por Tatiana Kempinsky que, leyendo entre líneas, sirven como actualización del panorama general del juego. En suma, un excelente juego de acción táctica para todo tipo de jugadores.

EL SUPERGOLFO

LO BUENO DE VOLVER DE LA MUERTE... ES QUE CADA DÍA ESTÁS MÁS VIVO, MÁS FUERTE. QUE LA PANTOJA NO VAYA AL TRULLO SÓLO DEBE ANIMARTE.

Si es cierto que a la tercera va la vencida... esto ya huele a derrota, a ropa arrancada, a sangre en la boca. Es el tercer mes con vosotros y todo es murmullo y voces sordas. Buscábamos despertar vuestro lado salvaje, que escupieran fuego vuestras bocas... y sólo escriben alegres mujeres, que ni insultan ni maldicen. Ni siquiera nos denuncian. Un mes de trabajo y una sola queja. Dan ganas de dejarlo todo.



Ariadna Habashira, lectora entusiasta de la revista desde hace meses, se queja porque en el reportaje de *Los 40 Mejores Youtubes* no incluimos esa cutre-joya visual conocida como ***Los Pájaros del Terror*** (*www.youtube.com/watch?v=OLvXCT3F92s*). Después de verlo detenidamente, no sólo nos hemos reafirmado en la decisión de no incluirlo entonces, sino que casi desaparece de esta sección. **Ariadna**, antes de nada, recuerda que no todos hacemos uso indebido del pegamento y que igual que hay un Proyecto Hombre, digo yo que habrá un Plan Mujer o algo así. Pregunta por el barrio o baja la dosis, no sé, pero toma las riendas que estás mal.

En fin, intentaré no ser demasiado duro y te lo diré de manera tan elegante que ni tu agente de la condicional se enfade. ***Pajaros del Terror*** es al buen gusto musical lo que Camela al Rock Sinfónico Americano de los 70, es decir, poco o nada. La idea del video resultaba prometedora y excitante al principio (un hombre solitario rodeado de pájaras y dándole al órgano con violencia), pero luego se vuelve demasiado repetitivo como para llegar a excitarnos. En fin, aún así nos gusta y prometemos incluirlo si un día hacemos, por ejemplo, un reportaje sobre los ***41 Vídeos de Youtube***. Palabra de SuperGolfo.

Demostrando, una vez más, que lo de intoxicarse no es sólo un problema de tiempo libre y chinos abiertos, **Sara del Ojo**, a este paso colaboradora habitual de esta sección, se deja la neurona que le quedaba intentando imaginar cómo podría leer dos ejemplares de **Xtreme** a la vez. Ella solita ha llegado a la camaleónica solución «*podría leerlas cada una con un ojo diferente(de la cara)a la vez*»... desechando, sin querer, el ojo más útil y certero para leer la actual prensa del videojuego en España. Yo, sin ir más lejos, llevo años utilizándolo sin descanso y no hay día que no me siente en alguna revista de la competencia para reirme un rato. Te juro que se me saltan las lágrimas con sus ocurrencias. Es que parto el quebrao y corro a cambiarme. Son geniales, mil veces mejores que *El Jueves* o *La Razón*. Sara, el tercer ojo es el mejor para captar la sutileza de las cosas. La tradición hindú lo sitúa en la frente y le otorga grandes capacidades, pero éste, en realidad, vive más abajo y tiene pestañas más gruesas. Haz la prueba, libera tu mente y haz tus pinitos, si quieres, con estas líneas. No es que digan nada interesante... pero al menos las letras son más grandes.



Recordad que podéis contactar con La Cúpula de la Inteligentzia de los Videojuegos de este país en **xtreme.superjuegos@grupozeta.es**



LOS CINCO EN APUROS. Aunque pueda parecer la esperada foto de la refundación del grupo Locomía, sólo se trata del clásico desparrame por barra libre en alguna fiesta del sector. Atrás, sorprendidos, The Elf y Nemesis. Inmediatamente delante y de izquierda a derecha, Javi «Krilin» de Sega, Tito «Martínez Soria» de la misma compañía y, por último, el heredero del look y la fortuna de José Luis Parada, el incansable José María Martín.

DIARIO DE LA REDACCIÓN



8 de mayo – Tones, inmerso en una extraña sensación de dèja vu, enfila sus pasos hacia Rockstar London. Las malas lenguas exageran: va acompañado de varios distinguidos redactores de la competencia y no acaba a bofetadas con ninguno.

12 de mayo – The Elf descubre los cantos de sirena de eBay y puja por una colección ridículamente exhaustiva de juegos de Atari ST. Tones puja por una copia en perfecto estado del Spy Vs. Spy de Commodore 64 en disco. Nemesis dice que ya lo tiene todo y que eBay es para los débiles.



(SIN) SENTIDO Y SENSIBILIDAD. Dicen que la política hace extraños compañeros de cama... pero nada comparable a los que surgen después de los conciertos del pequeño Melongasoil y su banda Los Sitios. Aquí, una pequeña muestra.

UNA BODA Y TRES FUNESTOS Algunos matrimonios salen bien... otros duran toda la vida. The Elf y Nemesis acompañaron a Manolín de Montilla, el Ferrero Rocher del centro, en el día de autos.

14 de mayo - Queda oficialmente inaugurado el Twitter de Xtreme y todos los redactores y colaboradores reciben un usuario y un password. A alguno hay que explicarle qué es un password. A otros, qué es un redactor.

15 de mayo - Aprendemos a comunicarnos con frases de menos de 140 caracteres.

17 de mayo - El grupo de Melongasoil, Los Sitios, actúa en Madrid. Melongasoil toca el triángulo mejor que nunca. Se presencian cosas en esa fiesta que desencadenan la rumorología en varios foros de Internet durante días.

22 de mayo - Por algún motivo, el cierre de este número de Xtreme se adelanta una semana y se nos avisa dos días antes, con lo que no da tiempo ni para terminar de escribir el diario de la red...

Xtreme tiene un Twitter, y la dirección del mismo es sencillísima: twitter.com/Xtreme

Nemesis vende su peluche de Han Solo para seguir pagando juegos de la Virtual Console

TOPS

Xtreme

01 GOD OF WAR II (SONY C.E.) PS2
02 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (UBISOFT) PS3
03 TOMB RAIDER ANNIVERSARY (EIDOS) PS2
04 CRUSH (SEGA) PSP
05 CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN (KONAMI) DS
06 RESISTANCE: FALL OF MAN (SONY C.E.) PS3
07 VALKYRIE PROFILE: LENNETH (SQUARE ENIX) PSP
08 MOTORSTORM (SONY C.E.) PS3
09 METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS (KONAMI) PSP
10 MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL (NINTENDO) WII

GAME

PLAYSTATION 3

01 RESISTANCE: FALL OF MAN
02 MOTORSTORM
03 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
04 VIRTUA TENNIS 3
05 FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

PLAYSTATION 2

01 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007
02 FINAL FANTASY XII
03 PRO EVOLUTION SOCCER 6
04 GOD OF WAR (PLATINUM)
05 GTA: VICE CITY STORIES

XBOX 360

01 GUITAR HERO II + GUITARRA
02 VIRTUA TENNIS 3
03 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
04 CRACKDOWN
05 GEARS OF WAR

WII

01 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2
02 WII PLAY + WII REMOTE
03 RAYMAN: RAVING RABBIDS
04 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
05 SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS

PSP

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
02 VIRTUA TENNIS 3
03 MIND QUIZ: EXERCISE YOUR BRAIN
04 GTA: VICE CITY STORIES
05 CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

NINTENDO DS

01 POKEMON RANGER
02 BRAIN TRAINING
03 HORSEZ
04 HOTEL DUSK: ROOM 215
05 DOGZ 2006

¡LOS GANADORES!

CONCURSO SAMURAI WARRIORS 2
Jesús J. Zapata Zapata (Barcelona) • Mª José Ballón Cabezas (Alicante) • Jorge García Fraga (Tarragona) • Andrés Moreno Patrocinio (Murcia) • Oliver Calderat Vicioso (Madrid) • Alfonso Dos Santos (Asturias) • Luis Roca del Pino (Tarragona) • Fco. Javier Tobías Falguera (Las Palmas) • Israel Pérez Luque (Madrid) • Joseva Díaz Bilbao (Vizcaya) • Elena Fernández Rodríguez (I. Baleares) • Roger Hernández Rovira (Tarragona) • Cesar García Marqués (León) • Israel Fraga Viera (Sta. Cruz de Tenerife) • Valentín Alcocer Pérez (Alicante) • Christian Gallego Almagro (Gerona) • Rubén Chicharro Vicente (Valencia) • Rafael Cedrés Santana (Madrid) • Pedro J. Castillo Timoner (Castellón) • Dimas Mejías Carazo (Granada)

CONCURSO GOTTLIEB PINBALL/FRUIT FALL
Mikel Sagarna Uriarte (Vizcaya) • Juan M. López Marina (Madrid) • Miguel Olmos Carrascosa (Madrid) • Jesús Piñeiro Sánchez (Toledo) • Ignacio Ballesteros Menéndez (Málaga) • Sergio Martínez Gómez (Barcelona) • Aitor Rodríguez Luna (Gerona) • Luis Miguel Mora Ramos (Madrid) • Juan Blas Liébana Nieto (Barcelona) • Francisca León Luque (Málaga) • Mercè Roselló García (Barcelona) • Santiago Serrano Alba (Madrid)

CONCURSO EXCITE TRUCK
Esther Górriz Tejó (Barcelona) • Miguel A. García Crespo (Vizcaya) • Bruno Múñoz Biayna (Islas Baleares) • Clinent Aparacio Bassiner (Barcelona) • M. Ángel alfageme Claveri (Madrid) • Alejandro Montoya Tinajero (C. Real) • Rubén Arbelo López (Las Palmas) • José Antonio Calvo Ceniceros (La Rioja) • Juan A. Marín Yébenes (Sevilla) • Antonio Comezaña López (Murcia) • Andrés Sánchez Ródenas (Alicante) • Raúl Romero Batalla (Madrid)





La madre de todos los test

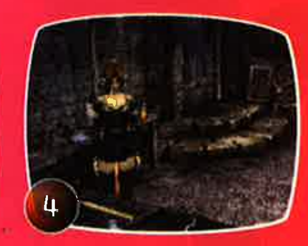
ROLAZOS DE AYER, HOY Y SIEMPRE

Superjuegos Xtreme, con la colaboración de hardcore-gamer.net, siente la necesidad de poner a prueba a sus lectores con palabras esdrújulas y tests como éste. Identifica el título de cada una de estas capturas y envíanos un email a xtreme.superjuegos@grupozeta.es con la mayor cantidad de respuestas correctas posibles. Te recordamos que no es necesario contestar TODAS, sino contestar MÁS que el resto. ¡Hala, empuña la espada y a contestar como un loco!


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


14


15


16


17


18


19


20



IDENTIFICA LO QUE BUENAMENTE PUEDAS...

...Y GANA UNA CAJA DE 1.200 PIEZAS DE PIXELBLOCKS

CEDIDO POR HARDCORE-GAMER.NET

Envía tus respuestas a **xtreme.superjuegos@grupozeta.es**
y, por una vez, presume de algo consistente.

ULTIMO GANADOR... SIC TRANSIT (45%!!!)

SOLUCIONES AL NÚMERO ANTERIOR: **01** Weird Dreams • **02** Nosferatu • **03** Alone In The Dark • **04** Dracula (Mega CD) **05** Yumemi Mistery Mansion • **06** Dr. Hauzer • **07** Resident Evil • **08** Silent Hill • **09** Dino Crisis • **10** Castlevania: Symphony Of The Night • **11** D-2 • **12** Eternal Darkness: Sanity's Requiem • **13** Cold Fear • **14** Terrors 2 (Wonderswan) • **15** Clock Tower 3 **16** Silent Hill 2: Restless Dreams • **17** Splatter House • **18** Kings Field • **19** Obscure • **20** Forbidden Siren



LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP! | ¡GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS! | ¡TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP! | ¡GUÍAS COMPLETAS DE L
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
TODO SOBRE GTA IV
EL GRAN DUELO:
MEDAL OF HONOR AIRBORNE VS.
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE
DESCUBRE EL FUTURO
DE PLAYSTATION NETWORK
NO TE PIERDAS
EL NÚMERO
DE JUNIO
GRUPO ZETA
¡YA EN TU QUIOSCO!
REVISTA + GUÍA SÓLO 2'95 €
PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
www.revistaplaystation.com
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
grand theft auto IV
TODO LO QUE HAY QUE SABER DEL JUEGO MÁS ESPERADO
PS3
Tomb Raider Anniversary
PRIMERA PARTE
+
Spider-Man 3
Formula 1 Championship Edition
GUÍAS COMPLETAS
48 PÁGINAS
PS3
PS2
PSP
PlayStation
Revista Oficial - España
PSP
PS2
PS3
EXPO ZARAGOZA 2008